
nur DM 9,90 12/99
bfr 220,- dkr 39,50 FF 33,- Dr 1.530,- Lit 11.800 sfr 9,90
hfl 12,50 öS 80,- Lfr 220,- ptas 900,- ISSN 0947-7810
Wissen, was gespielt wird
PC Games
Europas meistgekauftes PC-Spiele-Magazin
Mit 3 CDs
9 DEMOS
6 PATCHES
VOLLVERSION
48 SEITEN TIPPS & TRICKS
u. a. Age of Empires 2, FIFA 2000, Earth 2150, Die Siedler 3 Add-On
100.000 DM
GEWINNSPIEL
Earth 2150
Großer Testbericht: Das bessere C&C 3 mit genialer 3D-Technik!
Indiana Jones 5 gegen Tomb Raider 4
Das Duell
Vorabtests auf 17 Seiten
Auf 3 CDs
Tomb Raider 4
Sega Rally 2
System Shock 2
Homeworld, GTA 2
VOLLVERSION
MICRO MACHINES V3
SPIELBARE EXKLUSIV-DEMO
TOMB RAIDER 4
VIDEO: SEXY FOTOSHOOTING
LARA CROFT
4 391278 209902 12

Jetzt brandneu!

PC Games mit DVD testen

Jeden Monat

- PC Games mit allen Demos, allen Videos, allen Patches und zusätzlich
- incite TV, der ersten und einzigen virtuellen Spiele-show auf DVD.
- Exklusiv auf PC Games. Nur im Abo erhältlich.
- Genial: Das neue DVD-Super-abo zum gleichen Preis wie die CD-Version.
- Jetzt testen und als kostenlose Prämie eines der ultracoolen incite-T-Shirts abgreifen!

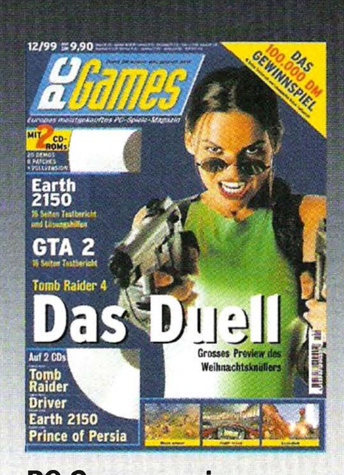


Vorderseite

Rückseite



incite TV



PC Games – wissen, was gespielt wird.

Ja, ich möchte PC Games mit incite TV auf DVD eine Ausgabe lang kostenlos testen! (Abocode: P3 G D10)

Als Dankeschön erhalte ich das geniale incite-T-Shirt (Art.-Nr. 1191). Diese kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat zum Sonderpreis von DM 9,50 frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift

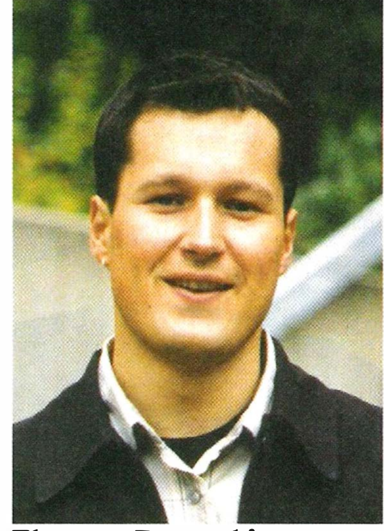
Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

Bleibt alles anders

Über sieben Jahre ist es jetzt her, dass die allererste PC Games erschien. Höchste Zeit für eine frischere Optik.



Thomas Borovskis
Chefredakteur

MONTAG 04. OKTOBER 1999

Ja, ist denn heut' schon Weihnachten? Für die Gewinner unseres Millennium-Gewinnspiels mit Traumpreisen im Wert von über DM 100.000,- findet die Bescherung noch vor dem 24.12. statt: Zu gewinnen gibt's unter anderem einen 600-MHz-Komplett-PC samt 24"-Monitor und natürlich massenhaft Hard- und Software vom Allerfeinsten. Wie Sie eines der Geschenke abstauben können? Schnell vorblättern auf Seite 44!

SAMSTAG 09. OKTOBER 1999

Heute ist die letzte „Fokusgruppe" zu Gast, die ihre Meinung zum komplett überarbeiteten PC-Games-Layout abgibt. In mehr als neun Monaten Vorbereitungszeit wurde der neue Look von einem Team aus Redakteuren und Layoutern entwickelt; dabei haben wir all das ausgewertet und reingepackt, was sich mit der Zeit an Vorschlägen und konstruktiver Kritik angesammelt hat. Nach über sieben Jahren wurde es schließlich Zeit für eine modernere, übersichtlichere Aufmachung. Als Nummer 1 in Europa wagt man solch einen einschneidenden Schritt natürlich nicht, ohne sich das Okay seiner „strengsten" und treuesten Leser zu holen. Daher haben wir im Oktober Dutzende von Abonnenten nach Nürnberg eingeladen und unsere Entwürfe optimiert. Das Ergebnis liegt nun vor Ihnen und wir hoffen, dass Ihnen und weiteren 690.000 Lesern die „neue" PC Games genauso gut gefällt wie den Fokusgruppen. Was sich nicht verändert hat - abgesehen vom Neuzugang Daniel Kreiss - , ist das eingespielte PC Games-Team - das natürlich gespannt ist auf Ihre Briefe und E-Mails!



WIE ES EUCH GEFÄLLT Der Umstellung auf das neue PC-Games-Design gingen zahlreiche mehrstündige Diskussionen mit Stammlesern voraus.

FREITAG 15. OKTOBER 1999

Eidos-Party in Hamburg. Und wer einen Blick auf das Original Lara-Model erhaschen will, braucht sich nur nach den Blitzlichtgewittern und Fernsehkameras umzusehen. Den ganzen Abend über wird Lara Weller (sie heißt wirklich so!) von einem Interview und Fototermin zum anderen durchgereicht. Für die PC-Games-Leser hat sie sich ein bisschen mehr Zeit genommen: Ab Seite 84 präsentieren wir traumhafte Fotos der sexy Abenteurerin; als Zugabe gibt's auf der Cover-CD-ROM einen exklusiven Live-Mitschnitt der Fotosession. Haben wir eigentlich schon die spielbare Demoversion von *Tomb Raider 4* erwähnt, exklusiv bei PC Games?

DIENSTAG 19. OKTOBER 1999

Mit der neuen Rechtschreibung verhält es sich ähnlich wie mit Steuererklärungen, Hausaufgaben, Diplomarbeiten und anderen unangenehmen Dingen: Man zögert sie möglichst lange hinaus. Doch irgendwann können sich auch altgediente Redakteure nicht mehr gegen das Unvermeidliche wehren und so werden Sie in dieser Ausgabe erstmals mit den Folgen der Rechtschreibreform konfrontiert. Wenn Sie also hin und wieder über Begriffe wie „Schlusssequenz" oder „Tunfisch" stolpern, dann sind dies keine Druckfehler, sondern Dudens Absicht.

Viel Vergnügen mit der „neuen" PC Games wünscht Ihnen

T. Borovskis


CITIZEN星辰表
2000
ELSA
ERAZOR



Rubriken

Aktuell

Magazin

Action

Strategie

Abenteuer

Sport

Rennspiel

Simulation

Hardware

Tipps & Tricks

INDEX

INHALT CD-ROM

■ SEGA RALLY 2
Empire Interactive bringt den Rennspielhit von Konsole auf PC – testen Sie Grafik und Fahrgefühl exklusiv bei PC Games.

■ LARA WELLER
Seien Sie live dabei, wenn die sexy Fotos des Lara-Models entstehen.

■ WHEEL OF TIME
Erleben Sie in der PC-Games-Videoreportage, wie mit hilfe der preisgekrönten Unreal-3D-Engine eine prächtige Fantasy-Adventure-Action-Welt entstanden ist.



CD-ROM 1

Siedler 3 Geheimnis der Amazonen
Aufbaustrategie, Blue Byte

Sega Rally 2
Rennspiel, Empire Interactive

Tomb Raider 4: The Last Revelation
Action-Adventure, Eidos Interactive

GTA 2
Action, Take 2

NHL 2000
Sportspiel, EA Sports

Age of Wonders
Rundenstrategie, Epic Games

CD-ROM 2

Hype – The Time Quest
Action-Adventure, Ubi Soft

Revenant
Rollenspiel, Eidos Interactive

System Shock 2
Action-Rollenspiel, Looking Glass

Go: Meridian – Dark Auspices
Online-Rollenspiel, 3DO

Homeworld
Echtzeitstrategie, Havas Interactive

StarSiegeTribes
Online-Action, Havas Interactive

Codename Eagle
3D-Action, Take 2

Autobahn Raser 2 – Trailer
Rennspiel, Davilex

NBA Live 2000
Sportspiel, EA Sports

Pharao – deutsche Version
Aufbaustrategie, Havas Interactive

Pong
Action, Hasbro Interactive

TrickStyle
Action, Acclaim

Videoreportagen

Wheel of Time
3D-Action auf Basis der Unreal-Engine

Streitgespräch Indizierung
Elke Monssen-Engberding vs. Jay Wilbur

Supermodel Lara
Das exklusive PC-Games-Fotoshooting

Bugfixes

Codename Eagle Demos Patch (e)
Command & Conquer Tiberian Sun v1.13 (d)
Darkstone v1.03 (e)
Die Siedler 3 Amazonen v1.51 von v1.50 (d)
Die Siedler 3 v1.51 von v1.38 und älter (d)
Driver Patch #1 (us)
Force 21 Patch #1 (e)
FreeSpace 2 v1.01 (e)
Hattrick! Wins v1.02 (d)
Hattrick! Wins ohne Hardwarebeschleunigung v1.02 (d)
Homeworld v1.03 (e)
MechCommander Gold Jump-Patch (e)
MechWarrior 3 v1.2 (e)
Prince of Persia 3D v1.0 (e)
Re-Volt v1.1 (e)
Shadow Man Patch #1 (d)
Star Wars Episode 1 Die dunkle Bedrohung v1.1 (d)
StarCraft – Brood War v1.06 (e)
StarCraft v1.06 (e)
StarSiege Tribes v1.9 von v1.0 (e)
System Shock 2 Patch #1 (e)
TA – Kingdoms v2.0 Beta (e)
Unreal Tournament Demo Patch v.338c (e)
WarHammer 40000 – Rites of War v1.1 (e)
Warzone 2100 v1.08 (e)
X – Beyond the Frontier v1.09 von v1.0 (d)

Hardware

DirectX 7 deutsch
Aureal A3D v2.25
Aureal Vortex 2 v2.04
Driveinfo v1.02
G200 und G400 Treiber v5.30
Powerstrip v2.52
Region Selector v2.10
VIA 4in1 Treiberpack
Socket7 v4.14
Voodoo Banshee Treiber v1.03

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Diese drei Spiele würde ich auf eine einsame Insel mitnehmen:
Daggerfall, weil man in diesem Spiel jahrelang Neues entdecken kann. *Hugo*, weil dagegen auch die langweiligste Insel spannend erscheint. *Schach*, weil auf der Insel ohnehin kein Strom für den PC zu finden ist.

Der schönste Tag meines Lebens war, als ...
... mir Urlaub versprochen wurde.

Wenn ich nicht Redakteur geworden wäre, wäre ich heute ...
... Schreiner, weil ich meine Karriere als Wirtschaftsinformatiker schnell zu langweilig gefunden hätte.

Das Leben ist wie folgendes Computerspiel:
Gangsters, weil überall tolle Sachen passieren und man immer erst hinterher davon erfährt.

Am meisten enttäuscht war ich in letzter Zeit von ...
... meinem Kater. Anstatt Mäuse und Ratten zu jagen, hat er sich nun auf Schnecken und Frösche spezialisiert.

Wenn ich nicht gerade am Computer spiele, dann ...
... würde ich Urlaub machen. Ob das so toll ist, wie alle sagen?

Einfach nicht „Nein" sagen kann ich zu...
... Frauen, Geld und Macht. Und Schokoriegeln.

Der peinlichste Moment meines Lebens war, als ...
... ich im Vollrausch, gemeinsam mit drei Mädchen, in einem öffentlichen Fahrstuhl, als meine Mutter ... aber lassen wir das lieber, das ist viel zu peinlich ...

Die Person, die ich am meisten bewundere, ist ...
... Dieter Bohlen. Er macht aus ... Geld, hat ein schlichtes Gemüt und kann gerade deswegen sein Leben unbeschwert genießen.

Am meisten stört mich an mir ...
... meine natürliche Überlegenheit, mein unglaublich großes Wissen, mein gutes Aussehen und meine Gabe der exakten Selbsteinschätzung.

Harald **Wagner** wollte beinahe Betriebswirt werden, jetzt ist er **Redakteur**

Strategie



Thomas Borovskis
Chefredakteur
nimmt sein geliebtes Baseball-Cap nur für Fototermine ab.

Strategie



Petra Maueröder
Stellv. Chefredakteurin
kann es nicht glauben, dass die Cabriosaison vorbei ist.

Sport



Florian Stangl
US-Korrespondent
ist es geglückt, endlich sein Gesicht in *NHL 2000* zu integrieren.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
freut sich schon unbändig auf das NIN-Konzert in München.

Abenteuer



Peter Kusenberg
Redakteur
geht auch im Herbst noch gern im Freien baden.

Simulation



Harald Wagner
Redakteur
weiß nicht, was er mit seinem Studium anfangen soll.

Abenteuer



Daniel Ch. Kreiss
Redakteur
hat weder Lust noch Zeit für dumme Sprüche.

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
wartet auf ein freies Wochende zum Mountainbikefahren.

Hardware



Thilo Bayer
Ltr. Redakteur Hardware
freut sich schon innig auf Millionen von Grafik-Benchmarks.

Technik



Marcus Esposito
Hardware-Assistent
fragt sich, ob er demnächst wohl noch einmal zum Spielen kommt.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase
Redakteur
kann es kaum erwarten, Urlaub im heimischen Norden zu machen.

Service

Rainer Rosshirt
Redakteur
will seinen täglichen Zigarettenkonsum auf unter 80 drücken.

IM KLARTEXT



Veräppelt Westwood uns Spieler mit getürkten Screenshots? Thomas Borovskis meint, hier wird mit zweierlei Maß gemessen.

Thomas Borovskis
Chefredakteur

Was hat ein lauwarmer, fettverschmierter Hamburger mit der appetitlichen Abbildung auf dem McDonalds-Werbeplakat gemeinsam? Genau: Nichts! Und wer erwartet ernsthaft, dass die adrette beifahrende Brünette aus dem Hochglanzprospekt beim Kauf des BMW mitgeliefert wird? Niemand! Und was hat der so genannte „Serviervorschlag" auf der Raviolidose mit dem Inhalt zu tun? Gleich drei Mal nichts! Das Ganze nennt sich Werbefotografie und ist hier zu Lande seit Jahrzehnten üblich und völlig legal. Dass diese „Unsitte" inzwischen auch im Spielesektor aktuell ist, stößt so manchem Zeitgenossen trotzdem sauer auf. In Online-Foren unterstellen erhitzte Gemüter dem *C&C 3*-Hersteller Westwood gar Betrug und Etikettenschwindel. Die auf der Packungsrückseite abgebildeten Screenshots waren mittels Bildbearbeitungssoftware nämlich so stark aufpoliert, dass manchem Käufer beim Anblick der tatsächlichen Spielgrafik förmlich die Spucke wegblieb. Aber warum regt sich eigentlich niemand über die Verpackungstexte auf, die schon immer „unglaubliche Realitätsnähe", „atemberaubenden Spielspaß" und „fotorealistische Grafik" versprechen? Meines Erachtens auch eine Art von Doppelmoral. Ich kann an dieser Stelle nur zur Vorsicht raten! Glauben Sie nicht alles, was Ihnen versprochen wird und machen Sie sich anhand unserer Testberichte und Demos lieber ein eigenes Bild.

Glauben Sie nicht blind alles, was vollmundig auf der Packung versprochen wird!

EA Sports lockt Loddar

Electronic Arts schließt Dreijahresvertrag mit dem Noch-Bayern



BLEIBT AM BALL Noch organisiert Matthäus die Abwehr des FC Bayern München, doch ab kommendem Jahr kickt er an der US-Ostküste - ein Grund mehr für EA Sports, Deutschlands wohl bekanntesten aktiven Fußballer zu verpflichten.

Noch grinst Mehmet Scholl von der diesjährigen *FIFA 2000*-Packung, doch schon im nächsten Jahr wird ihm Lothar Matthäus folgen, der kürzlich einen Dreijahresvertrag bei EA Sports unterschrieben hat. Zwar genießt der Rekordnationalspieler schon jetzt weltweit einen enormen Bekanntheitsgrad; durch den Wechsel zu den MetroStars nach New York nach der Bundesliga-Hinrunde wird der Noch-Libero des deutschen Rekordmeisters FC Bayern München auch in den USA zum Star. Es wird vermutet, dass der 38-Jährige bald weltweit die Packungen aller *FIFA*-Versionen ziert. Bislang hat EA Sports dafür jeweils einen national bekannten Star (bei uns unter anderem Andy Möller, Olaf Thon) ausgewählt. „Mit den virtuellen Spielen von EA Sports kann ich mir die ganze Welt des Profifußballs tagtäglich nach Hause holen. Besonders das Verständnis und der Enthusiasmus von EA Sports für den Fußballsport begeistert mich. Ich freue mich, den Input von 20 Jahren Profi-Fußball in die Entwicklung der Spiele mit einzubringen", lässt Electronic Arts den Weltfußballer aufsagen.

Lara-Double live

Model mit Echtheitszertifikat

Anlässlich der Eröffnung neuer Büroräume holte sich Eidos Interactive das Original-Lara-Croft-Double Lara Weller nach Hamburg. Und die Fans guckten ganz genau hin: Zopf - unecht. Knarre - unecht. Name - echt. Zähne - echt. Oberweite - man weiß es nicht so recht. Wenn Sie mitspekulieren wollen: Ab Seite 84 haben wir für Sie die Lady in ihren verführerischsten Posen abgelichtet, auf der Cover-CD-ROM gibt's dazu eine Videoreportage mit sexy Perspektiven der Powerlady. Und wenn Sie wissen wollen, was Ihr virtuelles Vorbild so alles draufhat, sollten Sie gleich mal die PC-Games-exklusive Demo-Version von *Tomb Raider 4* installieren.



■ WIE SIE LEIBT UND LEBT Lara Weller verdrehte allen Eidos-Partygästen den Kopf.

(T)Röster

Kalter Kaffee statt heißer PCs

Na, auch keinen mehr bekommen? Pech hatten selbst jene, die Anfang Oktober schon früh am Morgen bei ihrer Tchibo-Filiale aufkreuzten und einen der inserierten Billig-PCs abstauben wollten – große „Ausverkauft"-Schilder prangten an den Schaufenstern. Genauso wie zuvor Norma und Aldi hat auch die Kaffeeröster-Kette Tchibo PCs zu absoluten Tiefstpreisen verhökert. Ein 500-MHz-Pentium III mit 64 MB Hauptspeicher, dazu eine 8,4-GB-Festplatte samt dickem Software-Paket, CD-ROM-Laufwerk, Sound- und Grafikkarte und 17"-Monitor wurde für 1.998 Mark angeboten – inklusive 24 Monaten Garantie. Vermutet wird, dass die PCs schon vorher im Freundes- und Bekanntenkreis der Angestellten reißenden Absatz fanden. Aber keine Bange: In der Vorweihnachtszeit wird mit weiteren Aktionen dieser Art gerechnet.

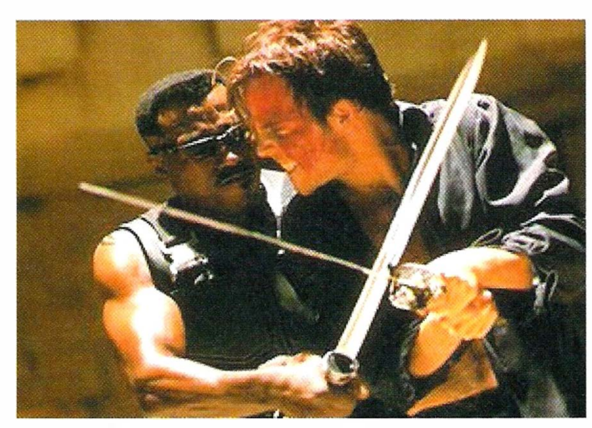


´TSCHULDIGUNG Bei unseren Stichproben sahen wir Regale, die genauso leer waren wie die Versprechungen in den Tchibo-Anzeigen.

Bis aufs Messer

Kinohit Blade demnächst als PC-Actionspiel

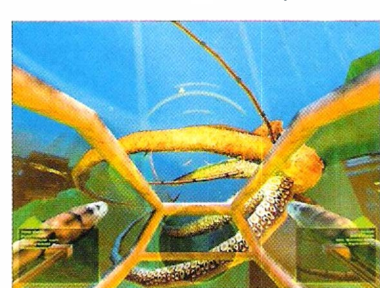
Activision zeigt die Zähne: Demnächst darf die Firma unter anderem PC-Spiele rund um den Comic-Helden Blade entwickeln – ein Abkommen mit dem Comic-Riesen Marvel (*Spiderman, X-Men, Hulk* etc.) macht's möglich. PC Games tippt genretechnisch auf ein 3D-Action-Adventure. Bekannt wurde der coole Vampirjäger vor allem durch den gleichnamigen Kinofilm mit Hollywood-Superstar Wesley Snipes, der weltweit mehr als 130 Millionen Dollar einspielte. Der Vertrag erstreckt sich auch auf *Blade 2*, das im Frühjahr 2000 in den USA anläuft. Darüber hinaus wird Activision auch *X-Men*-Spiele produzieren. Interessant: Das Filmstudio Twentieth Century Fox arbeitet an einem für nächstes Jahr geplanten Kinofilm, in dem unter anderem Patrick Stewart (Jean Luc Picard in *Star Trek: Next Generation*) eine der Hauptrollen spielt.



BRILLE – FIELMANN? Noch vor Matrix setzte Wesley „Blade" Snipes (hier mit Stephen Dorff) mit seiner coolen Brille modische Trends.

Kilo Class

US-Bestseller als PC-Spiel



DAS BOOT Nach Aqua wird Kilo Class das zweite Spiel auf Basis der Krass-Engine.

Nach der Fertigstellung von Aqua wird sich das Mannheimer Massive-Team um die Umsetzung des U-Boot-Bestsellers *Kilo Class* von Patrick Robinson (deutsche Fassung im Heyne-Verlag erschienen) kümmern. Das Spiel zum Militär-Thriller erscheint allerdings erst im Jahr 2002 (!) – und zwar voraussichtlich zunächst als Konsolen- und erst danach als PC-Umsetzung. Die Story: Russland verkauft aus Geldmangel zehn nicht zu ortende Highend-U-Boote an China, das Taiwan wieder an sich reißen will; weil die USA dabei nicht tatenlos zusehen, steht der Dritte Weltkrieg quasi vor der Tür. Es gilt als wahrscheinlich, dass Massive auch für dieses Spiel die eigenentwickelte Krass-Engine (siehe News Action) einsetzen wird.

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

100°C HEISS – WARM – KÜHL – 0°C KALT

So viel Spaß für wenig Geld
Wer hat die bessere Spielesammlung? Zwischen TopWare/Ubi Soft/Blizzard und Electronic Arts/Infogrames/Eidos tobt ein gnadenloser Wir-sind-besser-Kampf – die Kundschaft freut's. Mit beiden Compilations ist man auf Monate hinaus versorgt. Mehr ab Seite 60.

Warschau vs. Las Vegas
Das in Polen produzierte Echtzeitstrategiespiel *Earth 2150* übertrifft das mit riesigem Aufwand gemachte *C&C 3*.

Überraschungsangriff
Nach feuchtem Kehricht wie *Wet* und *Wet Attack* hat CDV mit *Sudden Strike* offenbar ein geniales Spiel im Sortiment.

Unglaublich, aber leider wahr
Neues Kapitel „Bugs in Fußballmanagern": Schlamperei bei *Hattrick! Wins* nervt 15.000 Käufer. Patch auf Cover-CD!

Das geht besser!
Austin Powers – Operation Trivia: üble Abzocke deutscher Spieler. Nur vom derzeit grassierenden Austin Powers-Kult zu profitieren, ohne sich die Mühe einer Übersetzung zu machen, verdient eine besondere „Aberkennung".

Brrrrrrrrrrrrrrrrrr!
Derzeit am kältesten: das ungemütliche Wetter. PC Games rät zu Fäustlingen, Pudelmütze und heißen Spielen.



WOLFGANG WALK
ist der Projektleiter für *Battle Isle 4* bei Blue Byte.



Warum hat es so lange gedauert, bis ein *Battle-Isle*-Nachfolger entwickelt wurde?
Mit Battle Isle 3 wurde uns klar, dass das Genre in einer Sackgasse war. Wir brauchten zunächst einen wirklich neuen Ansatz – und das brauchte Zeit.

Bleibt in Zeiten von *C&C 3* und *AoE 2* noch Raum für ein Strategiespiel mit Runden-Wurzeln?
Es wird immer Spieler geben, die hektisches Geklicke nicht mit Strategie verwechseln. Echtzeitstrategiespiele sind eigentlich Action-Spiele mit Strategieelementen.

Hätte ein 2D-*Battle Isle* (Vogelperspektive) heutzutage noch eine Chance?
Kaum. Warum auch? Verzicht auf Atmosphäre bedeutet ja nicht automatisch Spieltiefe.

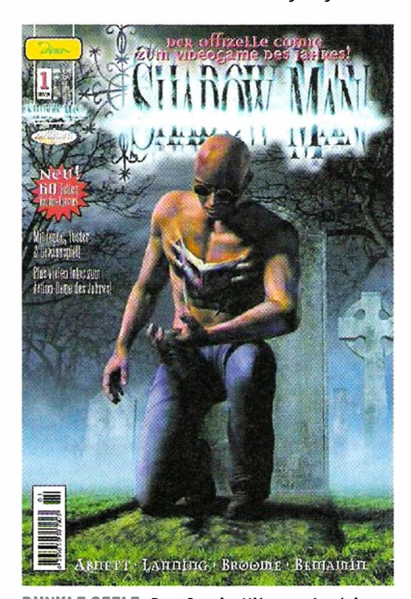
Welche Spiele befinden sich derzeit auf deiner Festplatte?
Gorky 17, Earth 2150, Siedler 3, Incubation, diverse Demos.

Wer hatte die Idee für *Battle Isle 4*?
Thomas Hertzler (Anm. d. Red.: Blue-Byte-Chef)

ShadowMan

Comic-Heft zum Action-Hit

Sie haben Mike LeRoi durch das Reich der Lebenden und Toten begleitet, jetzt können Sie seine Abenteuer auch in Form von Zeichnungen und Sprechblasen miterleben: Seit Oktober ist der Shadow-Man-Comic vom Stuttgarter Dino-Verlag auf dem Markt. Kostenpunkt: DM 7,90. Im Heft finden sich außerdem eine Komplettlösung, Cheats und viel Wissenswertes rund um den Schattenmann. Acclaims ShadowMan gilt als eines der besten Action-Adventures des 99er Jahrgangs.



DUNKLE SEELE Der Comic-Hit zum Acclaim-Action-Adventure ist ab sofort im Handel.

StarCraft erobert Asien

In Korea wohnt ein Drittel aller StarCraft-Käufer

Die Meldung klingt so unglaublich, dass man sie für einen verspäteten Aprilscherz halten könnte: Von den drei Millionen Stück, die Blizzard weltweit vom Echtzeitstrategiespiel *StarCraft* plus der Zusatz-CD *Brood War* verkauft hat, gingen allein eine Million in Korea über den Ladentisch. Normalerweise gelten in dem asiatischen Land (40 Millionen Einwohner) bereits 10.000 bis 15.000 Exemplare als großer Erfolg. Verantwortlich für die enormen Stückzahlen sind offenbar so genannte „Game Rooms", in denen man ähnlich wie in Internet-Cafés via Netzwerk und Internet mit- und gegeneinander spielt: Vor der Veröffentlichung von *StarCraft* gab es etwa 500 dieser Cafés, mittlerweile sind es über 10.000 (!). Beobachter erzählen, dass StarCraft in Korea ähnlich populär sei wie *Star Wars Episode I* in den Vereinigten Staaten.

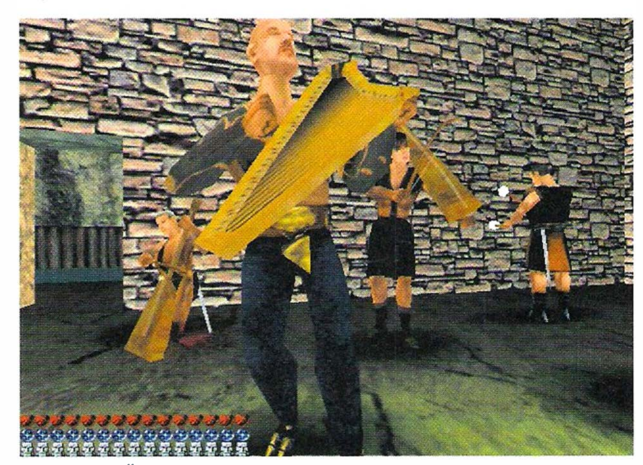


VERRÜCKT NACH STARCRAFT Offenbar ist ganz Korea den Protoss, Zerg und Terranern verfallen.

Chartstürmer rocken für Gothic

Mittelalterliche Metal-Klänge im Rollenspiel der Bochumer Spieleschmiede Piranha Bytes

Wenn Sie mal einen unauffälligen Blick auf die deutschen LP-Charts des Septembers geworfen hätten, wäre Ihnen als Neueinstieg auf Platz 11 die Band „In Extremo" aufgefallen (Titel der CD: *„Verehrt und Angespien")*. Anders als ihre Kollegen von der Metal-Front produziert die Band ihren typischen „Heavy Mittelalter"-Sound mit Hilfe von Schalmei, Dudelsack und Flöte. Weil's thematisch gar so gut passt, hat die Bochumer Firma Piranha Bytes die Herren für das düstere Rollenspiel *Gothic* verpflichtet: „In Extremo" taucht mitsamt Kostümen und Intrumenten auf. Zudem erfüllt sich für einige Bandmitglieder ein lang gehegter Wunsch. „In Extremo"-Gitarrist Thomas der Münzer ist schon völlig aus dem Häuschen über seine Rolle: „Ich wollte schon immer mal ein Schmied sein – und die Jungs von Piranha Bytes geben mir in die Rolle des Schmieds im Alten Lager. Klasse!". Im fertigen Spiel zu bestaunen sind die Sängerknaben ab dem kommenden Frühjahr.



ORIGINAL & FÄLSCHUNG Die Band In Extremo tritt in Gothic auf und gibt eine Unplugged-Version des Hits Herr Mannelig zum Besten.

Deutsches Entwicklertreffen

Von Rang und Namen: In Frankfurt traf sich Deutschlands Spieleprominenz



THE AUDIENCE IS LISTENING Bei den Vorträgen ging es unter anderem um die Frage „Wie verkaufe ich meine geniale Idee einem weltweit tätigen Spielekonzern?". Designer aus dem ganzen Bundesgebiet hörten aufmerksam zu.

Anno 1602, Die Siedler 3, Anstoss 2, Catan, Schleichfahrt, Nice 2 – und da soll noch mal jemand behaupten, im deutschsprachigen Raum würden keine hochklassigen und erfolgreichen Spiele produziert. Dementsprechend selbstbewusst treten die deutschen Entwickler mittlerweile auf. Beim diesjährigen USF (Unterhaltungssoftware Forum) traf sich die „Szene" zum Meinungsaustausch im Frankfurter Holiday-Inn-Hotel. Über 260 Besucher waren bei den ganztägig durchgeführten Diskussionen und Vorträgen anwesend. Gesichtet wurden haufenweise bekannte Programmierer und Designer (unter anderem von Ascaron, Spellbound, Massive, Sunflowers, Discreet Monsters, Synetic, Blue Byte, Innonics, Neo, Piranha Bytes, Terratools, Software 2000 u.v.m.), aber auch Vertreter von Konzernen wie Electronic Arts, Infogrames und Eidos Interactive. Die Wichtigkeit der Veranstaltung wurde durch hochkarätige Sponsoren unterstrichen, angeführt von AMD, Infogrames und 3dfx.

Trendsetter

Bald Computerspiele bei C&A?

Neulich bei C&A an der Kasse: „So, das wäre dann die Jeans, drei Paar Socken, das kleine Schwarze und einmal *Anno 1602*." Utopie? Mitnichten. Der Bekleidungsriese lässt derzeit in ausgewählten Kaufhäusern die Akzeptanz von Computerspielen testen. Angeboten werden die Top 20 der deutschen PC-Charts, also alles von *Driver* bis hin zu *Darkstone*. Verläuft der Test erfolgreich, wird C&A weitere Filialen mit PC-Spielen ausstatten.

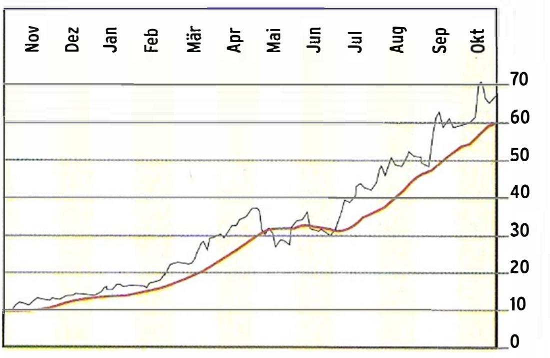


SPIELETEST Nach Supermärkten und Tankstellen gibt's Spiele vielleicht bald bei C&A.

Zahl des Monats

Computerspiele-Aktien sind nichts für schwache Nerven. Für Eidos gibt es allerdings nur eine Richtung: nach oben.

600% hat die Aktie von Eidos Interactive *(Tomb Raider, Commandos, Omnikron, Revenant)* innerhalb der vergangenen zwölf Monate zugelegt. Wer im Oktober 1998 1.000 Mark in den britischen Computer- und Videospiele-Hersteller investierte, kann das Paket nun steuerfrei für 7.000 Mark verkaufen.



IM KLARTEXT



Die Welt ist ein Jammertal - wenigstens für die wenigen Linkshänder. Peter Kusenberg sinnt auf Rache - und ist dabei sogar in guter Gesellschaft.

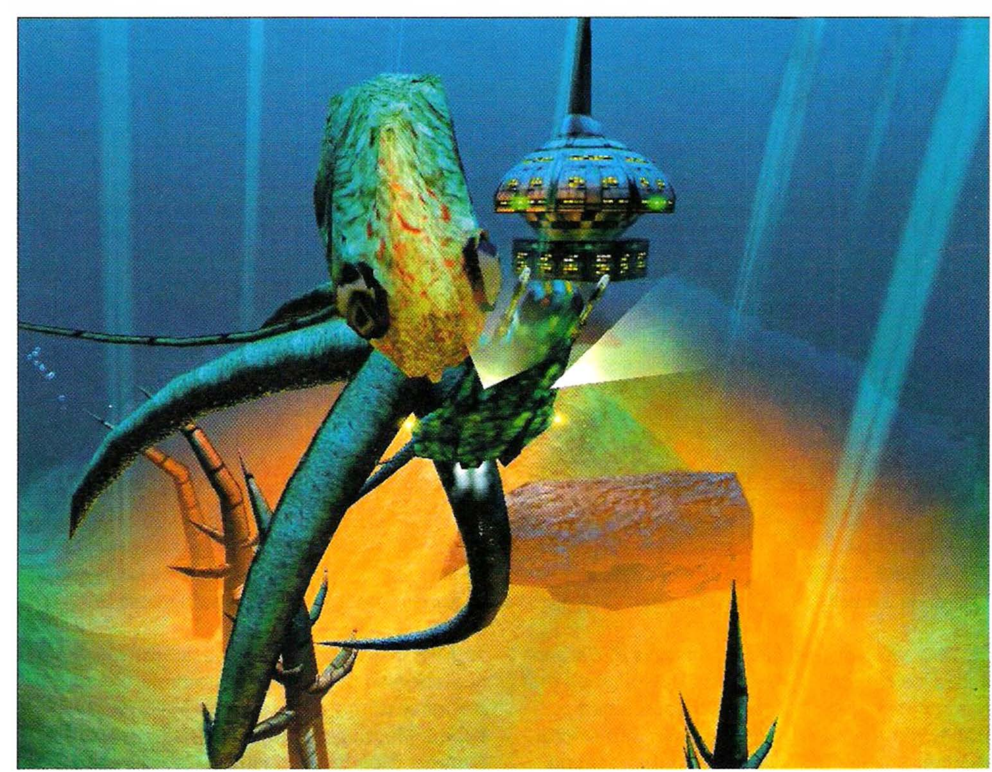
Peter Kusenberg
Redakteur

Redaktionsassistent Esposito kriegt die Krise: „Kannst Du Deine Maustasten nicht so belegen wie jeder normale Mensch auch?" Kurz zuvor hatte bereits Interplays PR-Manager Ingo Horn während einer Präsentation an meinem PC kopfschüttelnd gemahnt: „Bei dir liegt die Maus immer an der falschen Stelle." Ja, ich gestehe, dass ich zur verachtungswürdigen Minderheit derjenigen Menschen gehöre, die ihrer linken Hand gegenüber der rechten den Vorzug geben. Genauso, wie beim Essen im Restaurant zunächst das Glas auf die linke Seite meines Gedecks wandert, ist auch meine PC-Maus vom rechten Pfad abgewichen. Zu DOS-Zeiten war der richtige Klick für mich zumeist Glückssache, denn an eine Konfiguration des sonst so praktischen Eingabegeräts war damals nicht zu denken. Glücklicherweise gibt es unter den rund 20% derart benachteiligten Menschenkindern auch viele Spiele-Entwickler, die sich Ihrer Leidensgenossen erbarmen. So hat Epic Games dafür gesorgt, dass ich bei *Unreal Tournament* die virtuelle Wumme in meiner geliebten Schreib-, Streichel- und Kopfkratz-Hand halten kann. Im Leben diesseits des PC-Monitors ist eine solche Emanzipation der Linkshänder noch ein frommer Wunsch. Andernfalls würde ich mir nicht so häufig wünschen, wie der „linke" Bruce Willis stets eine Knarre parat zu haben, um Türen oder Konservendosen genauso rasch öffnen zu können wie meine rechten Mitmenschen.

Nicht nur 3D-Action-Guru John Romero killt seine Daikatana-Gegner mit Links.

Abtauchen mit Aqua

Die Schleichfahrt-Schöpfer von Massive machen die Konkurrenz nass



DAY OF THE TENTACLE Der Gleiter flüchtet vor den Tentakeln der Riesenkrake. Beachten Sie die Scheinwerfer des U-Boots, den spektakulär beleuchteten Unterwasserstützpunkt und das elegant animierte Biest.

Was den *Wing Commander*-Fans ihr Commander Blair, ist den *Schleichfahrt*-Jüngern der Söldner „Emerald Dead Eye Flint". Und der feiert im inoffiziellen Nachfolger *Aqua* sein grandioses Comeback: Umgeben von Riesenkraken und anderen Furcht erregenden Kreaturen pflügt man mit dem Hightech-U-Boot durch das 3D-Meer und liefert sich mit allerlei Halunken Dogfights und Verfolgungsjagden; außerdem wird sabotiert, zerstört, eskortiert und aufgeklärt. Dazu ließen die Designer 5.000 Meter unterm virtuellen Meeresspiegel gigantische Unterwasserwelten mit kompletten Städten entstehen.

Warum ist das Spiel noch nicht fertig? Weil die Mannheimer seit *Schleichfahrt* erstmal die Krass-3D-Engine (heißt wirklich so!) entwickeln mussten. Selbige macht das Animieren von Objekten (Fahrzeugen, Tieren etc.) überflüssig, indem sie die komplette Aqua-Welt mit Hilfe spitzfindiger mathematischer Formeln berechnet, was die Ballerei quasi ruckelfrei macht. Was immer Sie an Hardware (Force Feedback, 3D-Karte, Netzwerk) einsetzen: *Aqua* unterstützt es.

■ GENRE **Unterwasser-Action** ■ ENTWICKLER **Massive**
■ VERTRIEB **Ravensburger Interactive** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**

Hidden & Dangerous Add-On

„Fight for Freedom" noch in diesem Jahr

Weil das Echtzeittaktikspiel *Hidden & Dangerous* so gut angekommen ist, fiel Illusion Softworks die Entscheidung für eine Zusatz-CD-ROM leicht. Highlights: Neue Missionsziele (Geiseln befreien), neue Waffen, neue Fahr- und Flugzeuge (unter anderem eine Ju 287), stark verbesserte Grafik und 16 Soldaten, von denen Sie jeweils vier für jede Aufgabe auswählen. Die drei Kampagnen à neun Missionen spielen in Polen, den Ardennen und in Griechenland.

■ GENRE **Echtzeittaktik** ■ ENTWICKLER **Illusion Softworks**
■ VERTRIEB **Take 2** ■ TERMIN **Dezember 99**



WARSCHAUER WINTER Die Zusatz-CD zu *Hidden & Dangerous* spielt in Polen, den Ardennen und Griechenland.

C&C: Renegade

Die Westwood Studios enthüllen die ersten Bilder der Einheiten

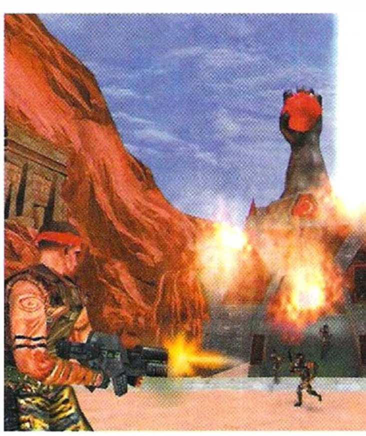
Erste bewegte Bilder des *Command & Conquer*-Action-Adventures gab's auf der Londoner Spielemesse ECTS zu sehen, jetzt gewähren die Westwood Studios Einblicke in den Detailreichtum der Einheiten und Gebäude. Im Kampf gegen die Nod-Brüderschaft schleicht man als GDI-Söldner aus der *Tomb Raider*-Perspektive durch Waffenfabriken, sprengt Kraftwerke und düst mit dem Buggy übers Gelände. Ihr Einsatzgebiet sind verlassene Bergfestungen, Dschungelregionen, Wüsten und sogar das Innere des Tempels von Nod.



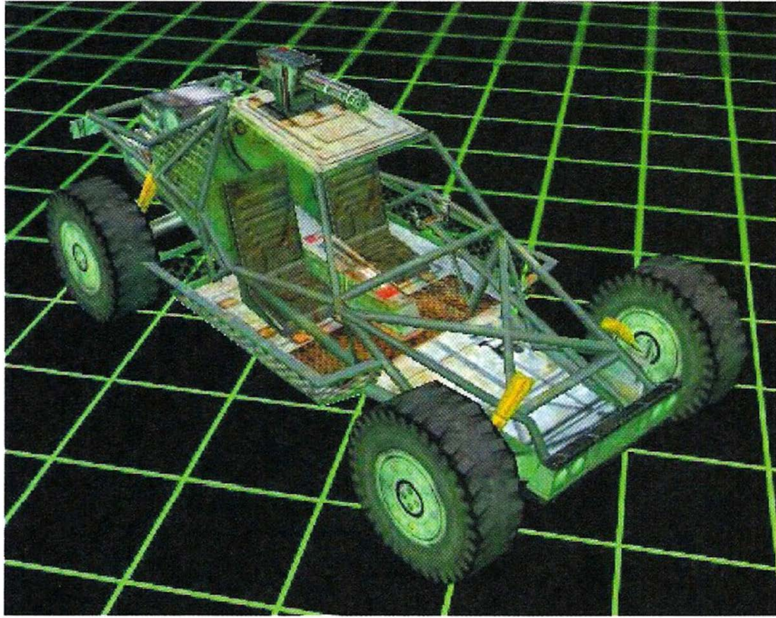
■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Westwood**



■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



FAST SCHON ZU SCHÖN Auch diese Bilder hat Westwood vermutlich kräftig „geschminkt".



SCHMUCKES CABRIO Detailreich ausgearbeitete Fahrzeuge wie dieser Kampfbuggy beweisen, dass Westwood sich den Schritt vom Strategiespiel zur 3D-Action keineswegs leicht macht.

Turok: Rage Wars



PC-Spieler bleiben außen vor

Anders als *Turok 1* und *2* wird Acclaims Nintendo-64-Actionspiel *Turok: Rage Wars* nicht für den PC konvertiert. Grund: Ähnlich wie *Quake 3* und *Unreal Tournament* handelt es sich um eine speziell für Mehrspieler-Partien ausgelegte Variante der Dinojagd. Laut einer Unternehmenssprecherin könne es im Deathmatch nicht mit *Half-Life* & Co. konkurrieren; eine PC-Umsetzung wäre zu aufwendig. Hintergrund-Info: Acclaim erwirtschaftet weit über 75% seiner Umsätze mit Konsolenspielen.



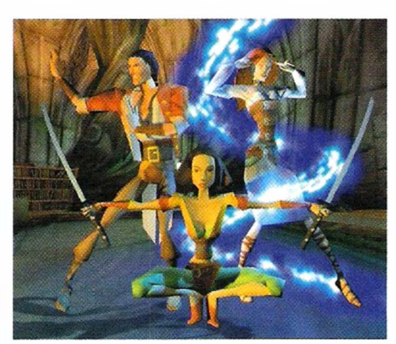
Gerücht des Monats

■ **GERÜCHT:** Westwood Studios spionieren die *C&C 3*-Spieler aus. Nach der Anmeldung beim Internet-Dienst Westwood Online würde angeblich die *C&C 3*-Seriennummer aus der Windows-Registrierungsdatei gelesen und an Westwood übertragen. Obendrein wird die Netzwerk-Adresse weitergegeben, so dass sich theoretisch jede einzelne Kopie nachverfolgen ließe.

■ **WIR MEINEN:** Westwoods Pressesprecher Aaron Cohen gegenüber PC Games: „Kurz und bündig: Wir spionieren niemanden aus." Doch das ist nicht die ganze Wahrheit: Die Netzwerk-Experten von gxp (www.gxp.de) haben im Auftrag von PC Games Tests mit der deutschen *C&C 3*-Version durchgeführt. Ergebnis: Abgesehen von der IP-Adresse und der Seriennummer werden keine kritischen Daten übermittelt. Beides ist insofern legitim, als die IP-Nummer für die Verbindung zu den Westwood-Rechnern zwingend erforderlich ist und die einzigartige Seriennummer den Einsatz von *C&C 3*-Raubkopien unterbindet. Nahezu alle Hersteller, die Internet-Spieledienste anbieten, handhaben dies ebenfalls so. Die Abfrage der so genannten MAC-Adresse der Netzwerk-/ISDN-Karte wurde bei keinem einzigen Testlauf angesprochen; Modem-Besitzer betrifft dieser Punkt ohnehin nicht.

Galleon

Lara-Erfinder betritt Neuland



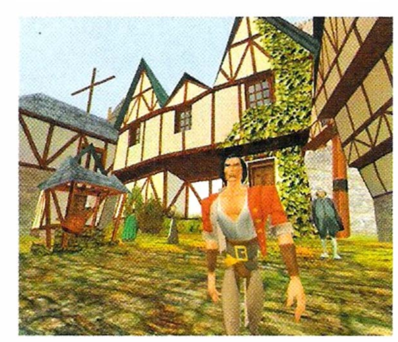
DAMENWAHL Käpt'n Sabriers illustre Crew hat nicht nur optisch einiges zu bieten.

Seit ihrem Weggang von CORE Design vor zweieinhalb Jahren schrauben Toby Gard und Paul Douglas (die „Erfinder" von *Tomb Raider* und Lara Croft) in ihrer eigenen Firma an *Galleon*. In diesem Action-Adventure mit Piratenflair begleiten Sie Käpt'n Rhama Sabrier und seine Crew auf der Suche nach dem Geheimnis eines mysteriösen Geisterschiffes. Britische PC-Games-Korrespondenten beschreiben die 3D-Grafik als gleichermaßen eigenwillig wie genial; Ob *Galleon* die Spielewelt genauso nachhaltig beeinflussen wird wie *Tomb Raider*?

■ GENRE **Act.-Adv.** ■ ENTWICKLER **Confounding Factor**
■ VERTRIEB **Interplay** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**



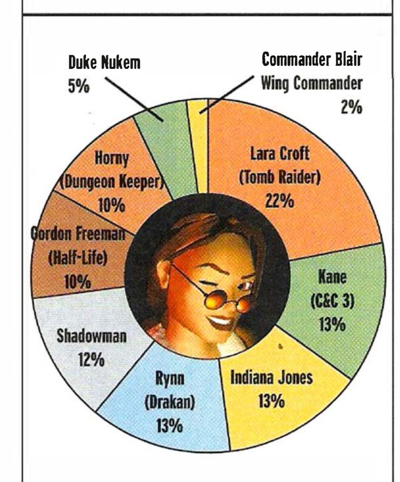
HÜBSCH-HÄSSLICH Die Grafik von Galleon erscheint sowohl eigenwillig als auch genial.



WESPENTAILLE Der Körperbau des Helden wirkt momentan noch etwas befremdlich.

Publikumsliebling

Candlelight-Dinner mit Lara

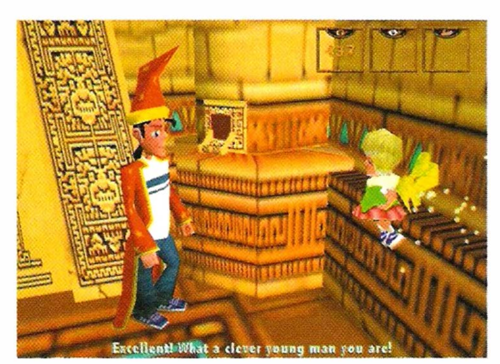


„Mit welcher Hauptfigur eines Computerspiels würden Sie gerne einmal zu Abend essen?", fragten wir die Besucher unserer Webseite in einer Kurzumfrage. Die Siegerin überraschte uns keineswegs: Die schöne Lara Croft steht in der Beliebtheitsskala immer noch deutlich vor *Drakan*-Lady Rynn. Ekelbatzen wie Horny oder Kane erreichten aber ebenfalls sehr ansehnliche Prozentzahlen.

Simon the Sorcerer 3D

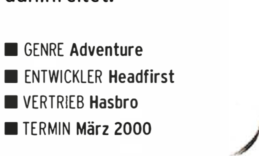
Besser als Copperfield, Siegfried und Roy zusammen

Die beiden Vorgänger sind Kult, und in Kürze erleben Adventure-Fans ihren Liebling Simon nicht mehr länger als platte 2D-Figur, sondern als „runden" 3D-Charakter. Nach vier Jahren Pause tobt sich der vorwitzige Nachwuchs-Zauberer demnächst in neun 3D-Schauplätzen aus, die im Übrigen mit der gleichen Technologie entstanden sind wie das Action-Adventure *Prince of Persia 3D*. Brüllend komische Wortspiele, amüsante Dia-loge per Auswahlmenü, knifflige Rätsel auf LucasArts-Niveau – all das stammt wieder von Simon Woodroffe, der zusammen mit Daddy Mike die britische Firma Headfirst (früher: Adventuresoft) betreibt und sich auch den grünlichen Außerirdischen Floyd ausgedacht hat. Bei journalistisch-kritischen Fragen à la „Warum sehen die Figuren und Gesichter eigentlich so eckig aus?" werden Papa und Sohn Woodroffe dezent ungehalten und schieben ein „Das ist Absicht!" hinterher; in bewegtem Zustand lenken die genial animierten Gesichtsausdrücke von den noch etwas kantigen Räumen und Landschaften ab. Simon trifft unterwegs auf 80 neue und alte Bekannte und wird von einer putzigen Feen-Großmutter begleitet, die bei schwierigen Rätseln assistiert und sogar die Steuerung erklärt: Rennen, krabbeln, kriechen und klettern lässt man Simon per Tastatur, die Kameraperspektive schwenkt auf Wunsch vollautomatisch – etwa dann, wenn Simon – wie weiland Rynn – auf dem Rücken einer Kreatur dahinreitet.



KANTIGES KINN Genial animierte Gesichtszüge sollen von eckigen Räumen ablenken.

- GENRE **Adventure**
- ENTWICKLER **Headfirst**
- VERTRIEB **Hasbro**
- TERMIN **März 2000**



Final Fantasy 8

Jetzt mit 3D-Karten-Unterstützung und Dolby-Surround-Sound.

Die PlayStation-Fachpresse überschlägt sich vor Lob, und im neuen Jahr können auch PC-Besitzer wieder in die mystisch-futuristische Rollenspielwelt von *Final Fantasy 8* eintauchen. Als sichtlich gereifter Held lösen Sie mit Unterstützung der so genannten „Guardian Forces " (herbeibeschworene Kreaturen) zunehmend kniffliger werdende Aufträge; die Zaubersprüche werden nicht mehr länger erworben, sondern den Feinden „abgezogen". Dank 3D-Karten-Unterstützung wirkt die PC-Grafik weitaus brillanter und hochauflösender als von der PlayStation gewohnt. Wie seine Vorgänger lebt Final Fantasy 8 von einer genialen Story, traumhaften Renderkulissen und superben Videosequenzen; zudem kommt das Spiel diesmal ohne die kindischen Manga-Figuren aus.

- GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Squaresoft**
- VERTRIEB **Eidos** ■ TERMIN **Januar 2000**



SCHMUCKER JÜNGLING Die niedlich-kindische Manga-Optik musste einer modernen Grafik-Engine weichen. Die Hauptfigur Squall ist sichtlich erwachsener geworden.

Tollkühne Männer in fliegenden Kisten


ALTER BEKANNTER Die Grafikengine wurde aus MechWarrior 3 übernommen und für größere Höhen optimiert. Die Landschaften sind deutlich schöner als bei „echten" Flugsimulationen.

Brettspiel als Vorbild für FlugSim

Um neue Spielerscharen anzusprechen, veröffentlicht Microsoft im nächsten Jahr die dritte militärische Flugsimulation. In den USA eines alternativen 1937 existieren weder Highways noch Eisenbahnlinien, da der Landverkehr aufgrund der politischen Lage zu unsicher ist. Der Güter- und Personenverkehr wird statt dessen mit Propellerflugzeugen und Zeppelinen abgewickelt. Aber auch diese sind bedroht: Allerorten fliegen Piraten und versuchen, die Fluggefährte abzuschießen und anschließend auszurauben. In dem sehr adventure- und actionlastigen Crimson Skies ist man ein solcher fliegender Pirat und bekommt vom „großen Boss" Aufträge, wie einen Filmstar zu entführen oder ganze Zeppeline zu stehlen. Besonderer Wert wird auf eine begleitende Hintergrundgeschichte gelegt, die den Spieler über lange Zeit an Crimson Skies binden soll. Die Entwicklung der Mischung aus Actionspiel und Simulation wird von Jordan Weisman geleitet, der als ehemaliger Eigentümer der Brettspielfirma FASA das Battletech- und Crimson-Skies-Universum entworfen hat.

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Zipper Interactive**
■ VERTRIEB **Microsoft** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**

Und nun zur Werbung

Mehr als 690.000 Leser verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige.



Platz 1
Nocturne (Take 2)
Gruseln mit *Nocturne*: Take 2 verbreitet Angst und Schrecken





Platz 2
AddCom (AddCom)
Babyleicht ins World Wide Web: Internetprovider AddCom macht's möglich

Platz 3 **Prince of Persia 3D (Mindscape)**
Rasierklingenmesserscharf: Mindscape enthüllt den persischen Prinzen.

Machen Sie mit und rufen Sie uns an unter Tel. 0190-59 58-53*
Oder stimmen Sie einfach auf der PC Games-Website ab:
http://www.pcgames.de
Als kleines Dankeschön verlosen wir unter allen Teilnehmern zehn Spielepakete mit drei PC-Titeln nach Wahl. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Wahl ebenso ausgenommen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Ende der Aktion: 19. November 1999.
***(DM 1,21/Minute, max. DM 1,80)**

Russland im Wandel

Flanker: Von der Lachnummer zur ernsthaften Simulation


ZEITGEMÄSS Anders als beim Vorgänger sind Städte in Flanker 2.0 als solche erkennbar.

Die Version 2.0 der von einem russischen Softwarestudio entwickelten Flugsimulation zeigt erstaunlich detaillierte Grafiken und wird mit Ressourcenmanagement und einem hochinteressanten Flugverhalten der Su-33 nicht nur Hobbypiloten ansprechen. Die amerikanische Version ist bereits im Handel und wird noch für den deutschen Markt übersetzt. Vielleicht klappt es ja diesmal ...

■ GENRE **Flugsim.** ■ ENTWICKLER **Flying Legends**
■ VERTRIEB **Learning Comp.** ■ TERMIN **15. Nov. 99**

40 Jahre Jetgeschichte

8 US-Kampfjets der letzten 30 Jahre in einem einzigen Spiel

In *USAF* dient ein Trainingslager der Air Force als Spielfeld für virtuelle Kampfpiloten. Beim Bomber-Wettkampf wird um den Titel „Top Pilot" gekämpft. Flugzeuge aus den Jahren 1960 bis 2000 stehen in 62 historischen und hypothetischen Missionen zum Abflug bereit. Besonderes Feature: Mit einem Mikrofon können die Flügelmänner dirigiert werden.

■ GENRE **Flugsim** ■ ENTWICKLER **Jane's Combat Sim.**
■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **Nov. 99**


DONNERGOTT Die F-105 Thunderchief von 1958 war einer der ersten Überschallbomber.

IM KLARTEXT



Petra Maueröder fragt sich, warum bei Spielen andere Maßstäbe gelten als für Autos, Fernseher, Klamotten und Lebensmittel.

Der Preis ist heiß

Petra Maueröder
Stellv. Chefredakteurin

Wer für ein Spiel einen glatten Hunderter verlangt, muss sich dafür eine besonders kluge Begründung einfallen lassen. Weil das Qualitäts-Argument im Fall von *C&C 3* nicht so recht zieht, spekulieren böse Zungen, dass Electronic Arts den Preis nur deshalb so hoch angesetzt hat, weil man der Mundpropaganda nicht traute und zumindest die Freaks abkassieren wollte. Schon lassen erste Händler größere *C&C 3*-Fuhren zurück zum EA-Hauptquartier karren, in den Charts wurde der Echtzeit-Knüller überraschenderweise schon jetzt von Platz 1 verdrängt. Was bleibt, ist die Frage nach dem fairen Preis für ein Spiel. Ich meine: Für ein Ausnahmespiel, mit dem man mehrere Wochen Spaß hat, kann man durchaus etwas mehr ausgeben als für „nur" gute Spiele. Es ist schließlich nicht einsichtig, warum alle Spiele - egal ob gut oder schlecht - gleich viel kosten. Die eigentliche Frechheit besteht darin, dass sich manche Hersteller erdreisten, für Murks-Titel 70 Mark und mehr zu verlangen - **DAS** ist die eigentliche Abzocke. Und durch was in alles in der Welt rechtfertigt sich der Preis von 80 Mark für *Biing! 2*, mit dem man sich allenfalls ein paar Stunden herumquält, ehe man es deinstalliert? Vorschlag zur Güte: Der Preis sollte sich an der Spielspaß-Wertung orientieren. Für ein 90%-Spiel *(Age of Empires 2, Half-Life* etc.) zahlt man 90 Mark, aber ein 40-Prozenter dürfte vom Start weg nicht mehr als 40 Mark kosten. Was halten Sie davon?

Ist es unmoralisch, wenn ein armer kleiner Spielehersteller ein bisschen Geld verdienen will?



DER TOD AUS DER LUFT Nach intensivem Luftbombardement landen unsere Fallschirmspringer in einer bereits stark mitgenommenen Stadt (zerstörte Häuser, Krater in den Straßen), die von Bodentruppen und Panzern geschützt wird.

Überraschungsangriff von CDV

Der Wet-Attack-Hersteller hält dicht: Wer steckt hinter Sudden Strike?

Die Grafik-Qualität von *Commandos*, das Spielprinzip von *C&C*, die Spieltiefe eines *Panzer General 4* - das ist *Sudden Strike* von CDV, ein im Zweiten Weltkrieg angesiedeltes Echtzeitstrategiespiel. Auf russischer, deutscher, französischer, amerikanischer oder britischer Seite erobern Sie Stadtviertel, bombardieren Stellungen und sprengen Brücken, indem Sie Fallschirmspringer, Heckenschützen, Haubitzen und Aufklärer einsetzen. Das Gelände lässt sich deformieren, Häuser, Brücken und Bäume zerstören. Pro Szenario sollen bis zu 1.000 Einheiten gleichzeitig aktiv sein, die den Original-Panzern, Jeeps, Truppen und Flugzeugen nachempfunden sind. Den Namen des Entwicklerteams will CDV noch nicht preisgeben, um es vor einem „Medienrummel" à la *C&C 3* zu schützen.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Noch nicht bekannt**
■ VERTRIEB **CDV** ■ TERMIN **Januar 2000**

Demonworld 2

Mehr Echtzeit-Elemente als Teil 1

Nicht weniger als das Echtzeitstrategie-Genre zu revolutionieren hat Ikarion (*Hattrick! Wins*) mit dem Nachfolger zum Rundenstrategiespiel *Demonworld* vor. Der zweite Teil soll die Vorteile beider Strategiewelten miteinander verknüpfen - schnelles Gameplay und taktische Tiefe. Story und Figuren basieren weiterhin auf dem Tischrollenspiel *Demonworld* von Hobby Products. Die drei Armeen (Imperium, Zwergen und Orks) umfassen zusammen mehr als 100 Einheiten und bestreiten über 100 Missionen (Eskorten, Festung verteidigen etc.) innerhalb der Kampagne; auf einen Mehrspielermodus muss ebenfalls niemand verzichten. Die starre Vogelperspektive bleibt dabei erhalten, doch die Grafik (zehn Landschaftstypen, sechs Festungen, mehr als 100 Spezialeffekte, 1.024x768 Bildpunkte, HiColor-Grafik) ist noch abwechslungsreicher als zuvor.



FANTASY-FLAIR Die Grafik erinnert dezent an den Blizzard-Superhit WarCraft 2, ist aber detailfreudiger.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Ikarion**
■ VERTRIEB **DTP Neue Medien** ■ TERMIN **1. Quartal 2000**



VORGESCHMACK Mit ersten Gebäude-Studien (unter anderem einem orientalischen Basar) wird den Anno-Fans der Mund wässrig gemacht.

Anno-1602-Nachfolger

Sunflowers gibt den offiziellen Namen der Fortsetzung bekannt

Lange hat sich Sunflowers in Schweigen gehüllt, jetzt steht es fest: Der *Anno 1602*-Nachfolger heißt *Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt*. An Stelle eines einzigen Volkes wie in *Anno 1602* gibt es künftig gleich eine ganze Reihe von Stämmen, allesamt mit ganz eigenen Gebäuden, Waren, Lebensräumen und Bedürfnissen, die durch Handel, Handwerk und Landwirtschaft gedeckt werden. Max Design entwickelt derzeit die neue Engine (inklusive 3D-Karten-Unterstützung für Effekte wie Nebel, Ausleuchtung etc.!), die vielfach größere Karten zulässt als bislang. Bauwerke, Figuren und Güter werden dem Zeitalter der Entdeckungen und Eroberungen angepasst sein. Für Grafik und Szenarien versprechen Sunflowers und Max Design eine Steigerung der Detailverliebtheit, die bereits *Anno 1602* ausgezeichnet hat.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Max Design**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **Herbst 2000**

Attacke auf Earth 2150

Thandor verknüpft die Spielbarkeit von C&C mit schneller 3D-Technologie



FEUER & FLAMMEN Ähnlich wie Earth 2150 basiert auch Thandor auf einer Grafik-Engine, die die Leistungsfähigkeit Ihrer 3D-Karte voll ausreizt. Übrigens: Dieser Screenshot stammt direkt aus dem Spiel und wurde nicht „geschönt".

Was *Earth 2150* kann, beherrscht die 3D-Engine des Echtzeitstrategiespiels *Thandor* schon längst: Trotz dreh- und zoombarem 3D-Terrain spielt sich die Produktion vom Hannoveraner Innonics-Team ähnlich temporeich wie ein klassisches Echtzeitstrategiespiel. Die Landschaften werden mit 27 verschiedenen Gebäuden bebaut, in denen 20 Wasser-, Luft- und Bodeneinheiten entstehen. Üppige Licht- und Spezialeffekte verleihen dem kriegerischen Geschehen einen prächtigen Sci-Fi-Look; Gebirge, Wälder und Bauwerke sorgen für echte Sicht- und Reichweiten. Äußerst zuvorkommend: Innonics plant, nach Erscheinen des Titels neue Einheiten, Missionen und Gebäude als Download im Internet anzubieten. Serienmäßig enthalten sind 25 Missionen sowie ein Acht-Spieler-Netzwerkmodus (gegen- oder miteinander) der in der PC-Games-Redaktion bereits für einige launige Abende gesorgt hat. Mehr über *Thandor* lesen Sie in einer großen Vorschau in der kommenden Ausgabe.

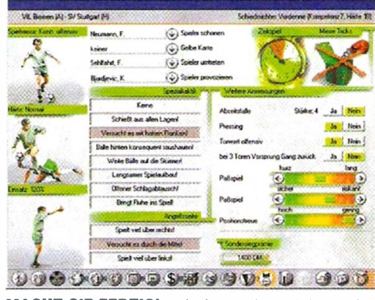
■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Innonics**
■ VERTRIEB **Koch Media** ■ TERMIN **4. Quartal 99**

Anstoss 3

Anpfiff erst im nächsten Jahr

Fußballmanager-Fans sollten sich schon mal den 10. Februar ganz dick im Kalender anstreichen – öffentlicher Erscheinungstermin für Ascarons neuen Fußballmanager. Bis zur Veröffentlichung des Spiels kümmert sich das Team um Gerald Köhler vor allem darum, dass die 3D-Spielszenen glaubhaft rübergebracht werden. Schließlich will jede Spielminute akkurat berechnet werden, basierend auf den Spielerwerten, der Aufstellung und der Taktik. Neben den 3D-Partien steht das Stadionumfeld im Mittelpunkt der Verbesserungen; von der Imbissbude bis hin zum Präsidentenpalast reicht die Palette der baulichen Erweiterungen, die Sie in *SimCity*-Manier auf dem Vereinsgelände platzieren dürfen. Ganz davon abgesehen bietet *Anstoss 3* all die Tugenden, die die Serie groß gemacht haben: Einen leistungsfähigen Editor, noch mehr Komplexität für Fortgeschrittene und natürlich wieder den Humor, der auch nicht bei den spaßigen Co-Kommentaren aufhört.

■ GENRE **Fußballmanager** ■ ENTWICKLER **Ascaron**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **Februar 2000**



MACHT SIE FERTIG! Wie in Anstoss 2 kann der Manager aus einer Fülle an Taktiken wählen.

C&C 3: Firestorm

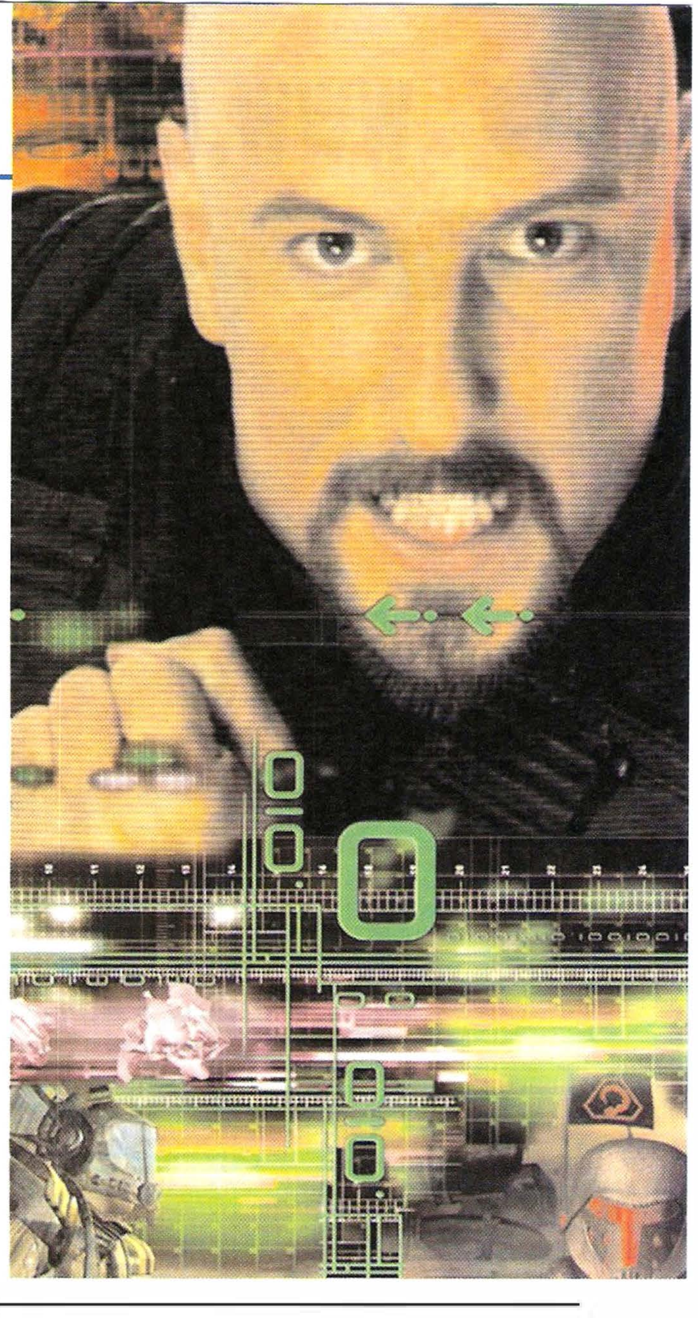
Zusatz-CD-ROM für C&C: Tiberian Sun angekündigt

Kaum haben sich die Echtzeitstrategiespieler von *C&C 3* einigermaßen erholt, kündigen die Westwood Studios bereits die erste Zusatz-CD-ROM an. Titel: *Firestorm.* Nach Kanes Vernichtung gelten NOD-Bösewicht Slavic und das Nod-Computersystem CABAL als neue Feinde; auch das Geheimnis um den sagenumwobenen „Tacitus" will geklärt werden. In den 18 neuen Missionen tauchen eine Reihe neuer Gebäude und Einheiten auf, darunter solch unglaublich originelle Varianten wie eine mobile Waffenfabrik, ein mobiler Tarngenerator und eine mobile EMP-Kanone, die getroffene Einheiten zeitweise außer Gefecht setzt. Neben dem Werwolf und dem Titanen setzen die GDI neuerdings den Juggernaut ein, dessen ungenaue, aber flächendeckende Geschosse das Pendant zur NOD-Artillerie darstellen. Die NOD/GDI-„Kletten-Sonde" hängt sich beim Drüberfahren an eine Einheit und bremst sie spürbar ab. Das Gleichgewicht beider Seiten wird auch dadurch gewahrt, dass einige neue Einheiten sowohl GDI als auch NOD zur Verfügung stehen. Aufgewertet wird der Mehrspielermodus durch eine eigens für Netzwerk- und Internetschlachten designte Einheit (Cyborg Reaper), zehn neue Karten und einen Weltherrschafts-Modus. Weltherrschaft bedeutet, dass ähnlich wie bei *Risiko* um einzelne Länder gekämpft wird; Tausende von Westwood-Online-Spielern agieren dabei auf Seiten von GDI oder NOD. 30 Minuten Videosequenzen und ein knackigerer Schwierigkeitsgrad sollen eine Gesamtspielzeit auf dem Niveau des Originals sicherstellen.



DONNERSCHLAG Der Juggernaut als dritter GDI-Kampfroboter ballert aus drei Rohren.

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Westwood ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ TERMIN März 2000



Theme Park World

Theme-Park-Fortsetzung erscheint bereits im November



HALSÜBERKOPF Jede Achterbahn – auch die selbst gebauten – dürfen Sie Probe fahren.



WELTENBUMMLER Als Themen dienen Wunderland, Weltraum, Uhrzeit und Halloween.

Im Nachfolger zum Bullfrog-Welterfolg sind Sie erneut für einen Vergnügungspark verantwortlich: Sie kaufen Fahrgeschäfte, stellen Buden auf, heuern Personal an, verlegen Wartezonen und Wege und haben bis hin zum Salzgehalt der Pommes Frites auf so ziemlich alles Einfluß. Dank der 3D-Engine können Sie Ihren Park aus jeder denkbaren Perspektive betrachten. Damit nicht genug: Wer möchte, darf aus der Sicht der Besucher im Park herumlaufen und alle Fahrgeschäfte höchstpersönlich ausprobieren - freuen Sie sich schon mal auf Achter- und Wildwasserbahnfahrten. Electronic Arts nennt den 11. November als Veröffentlichungstermin, wollte aber keine Testversion bereitstellen - vorsichtige Spielekäufer verlassen sich auf das PC-Games-Urteil in der kommenden Ausgabe.

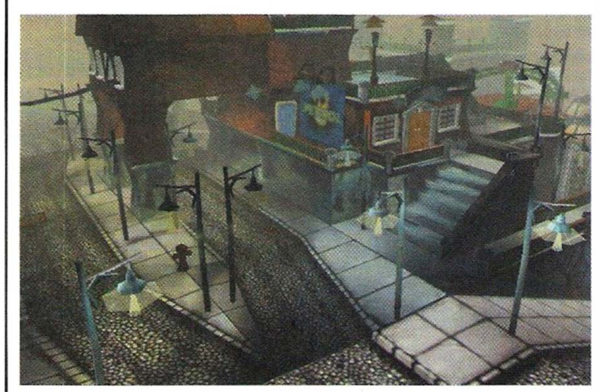
■ GENRE WiSim ■ ENTWICKLER Bullfrog ■ VERTRIEB EA ■ TERMIN November 99

Der Clou! 2

Neos verstohlene Einbrecher-Simulation

In einer an Batmans Gothic City erinnernden Großstadt müssen Sie sich als Meisterdieb profilieren, indem Sie zunehmend gewagtere Coups durchführen, wodurch Ihr Ansehen in der Verbrecherszene steigt. In den 3D-Welten können Sie in jedes der unzähligen Häuser einsteigen und dort sogar Schränke und Kommoden durchwühlen.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Neo ■ VERTRIEB THQ ■ TERMIN 1. Quartal 2000



AUF DIEBESTOUR Im Schein der Straßenlaternen schleichen Sie durch die Straßen der 3D-Städte und halten nach Beute Ausschau.



WECK DEN TIGER IN DIR Dank der Mercedes-Benz-Lizenz sind authentische Fahrerdaten und Sponsoren selbstverständlich; auch die Trucks selbst wurden originalgetreu bemalt.

MB Truck Racing

Mit'm Sattelschlepper über'n Nürburgring

Mercedes-Benz baut nicht nur schicke Roadster, feine Luxuskarossen und weltmeisterliche Formel-1-Wagen, sondern auch kernige Trucks, mit denen sich obendrein prima Rennen austragen lassen. Solche Veranstaltungen locken bis zu 300.000 Besucher an die Strecken – da lohnt sich auch die Entwicklung einer passenden PC-Simulation. Das Synetic-Team strickt derzeit die *Nice 2*-Technologie für *Mercedes-Benz Truck Racing* um. Mit Original-Trucks brettern Sie mit zehn Konkurrenten über den Nürburgring, den Circuit de Catalunya von Barcelona oder den A1-Ring in Österreich. Eine große Bandbreite an Spielmodi (Meisterschaft, Einzelrennen, Training, Netzwerk etc.) und eine umfangreiche Telemetrie-Abteilung runden den Rennspaß ab. Damit auch alles seine Ordnung hat, wird Synetic von keiner Geringeren als von Rennfahrerin Ellen Lohr beraten.

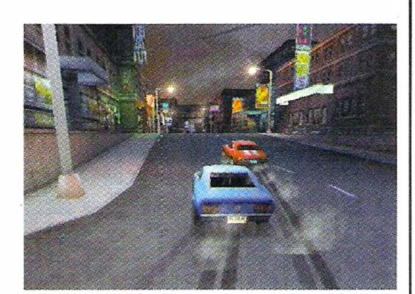
■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Synetic** ■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **März 2000**

Motor City

Need For Speed geht ins Netz

Geld in illegalen Straßenrennen verdienen, damit das Muscle Car tunen oder es gleich wieder verwetten: *Need for Speed: MotorCity* verspricht Nervenkitzel pur – online oder allein.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Electronic Arts** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **März 2000**

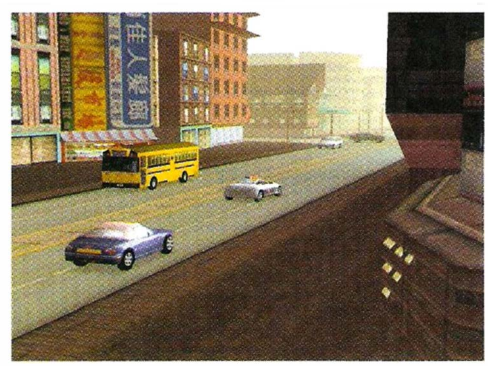


VOLLGAS Need for Speed MotorCity verspricht Spaß online und alleine vor dem PC.

Treibjagd

THQ inszeniert Verfolgungsjad

Schön, wenn Spiele schon mit dem Titel sagen, um was es geht: *Verfolgungsjagd* (Originalname: *Felony Pursuit*) von THQ setzt Sie hinter das Steuer eines von zwölf Autos, die Sie wahlweise zur Verfolgung zwielichtiger Ganoven oder aber zum Entkommen vor der Polizei nutzen – Sie sind also entweder Jäger oder Gejagter. Die Entwickler haben eine 3D-Metropole des 21. Jahrhunderts aus sieben Stadtvierteln auf fünf Inseln mit umgerechnet 100 Kilometern an Straßen, Autobahnen, Alleen und Plätzen zusammengebaut, in denen die 38 separat ansteuerbaren Missionen (Beispiel: Flucht nach Banküberfall) spielen. Staus, Ampeln, Fußgänger und Straßensperren machen die Verfolgungsjagden zum Spießrutenlauf; jede Meldung aus dem Polizeifunk treibt den Adrenalinspiegel nach oben – erst recht im Mehrspielermodus für bis zu acht Draufgänger. Wer die Stadt nicht wie seine Westentasche kennt, biegt unter Umständen direkt in eine Sackgasse ein oder stellt plötzlich anhand des Gegenverkehrs fest, dass er auf einer Einbahnstraße unterwegs ist. Nach Ausflügen durch Straßencafés und Telefonzellen bleiben deutliche Schäden am Fahrzeug zurück, die sich auch auf die Fahrphysik auswirken. Selbst Details wie die allabend-/-morgendliche Rush Hour samt Sonnenauf- und -untergang werden realistisch simuliert.

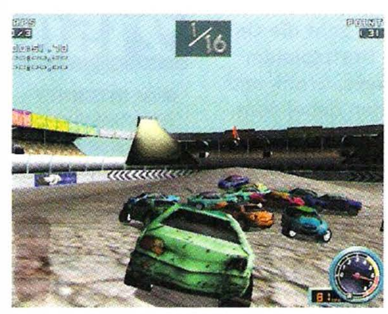


BLAU- UND ROTLICHTMILIEU Jedes Viertel hat ein typisches Aussehen: Hier rasen wir gerade durch Chinatown.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Polygon Studios** ■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **Mai 2000**

Schrottspiel

An den Karren gefahren



JEDER GEGEN JEDEN In der Arena wird buchstäblich bis zum Umfallen gekämpft.

Ihnen hat *Destruction Derby* Spaß gemacht? So richtig nach Herzenslust Autos zu Schrott fahren? Und dafür weder Kopf noch Kragen noch den Verlust des Versicherungsschutzes zu riskieren? Just dafür wurde *Demolition Racer* entwickelt: Bei Rempeleien auf Flugzeugträgern, Parkplätzen und in Tiefgaragen kassieren Sie Punkte, wenn Sie gegnerische Autos so geschickt anfahren, dass sich diese drehen und überschlagen. Die meisten Punkte gibt's, wenn Sie per Rampen-Anlauf aus der Luft auf dem Dach eines Rivalen landen (nennt sich „Der Tod aus der Luft"). Auch nicht schlecht: Auto-Fußball mit umherrollenden Blechtonnen. Realistische und vor allem sichtbare Schäden an den Fahrzeugen, ordentliche Mucke von Fear Factory, zwölf ungewöhnliche Schauplätze, Wettereffekte mit spürbaren Auswirkungen und jede Menge Einzel-/Mehrspielmodi lassen Rennspielfans dem Test in PC Games 01/2000 entgegenfiebern. Allerdings könnte die nicht mehr ganz *Need for Speed 4*-konkurrenzfähige Grafikengine zu Spielspaßeinbußen führen.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Pitbull Syndicate** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **November 99**

Echte Helden in echten Silberpfeilen

Spirit of Speed entführt Sie in eine der spannendsten Epochen des Motorsports



OHNE KIESBETT In den 30er-Jahren führten Rennstrecken über unbefestigte Landstraßen, was häufig zu spektakulären Unfällen führte.

Die erste ernst zu nehmende Konkurrenz zu Sierras *Grand Prix Legends* kommt vom langjährigen Marktführer bei den Formel-1-Simulationen. *Spirit of Speed* von MicroProse simuliert den Rennsport der 30er-Jahre, als noch echte Silberpfeile und Maseratis unterwegs waren. Die völlig übermotorisierten Wagen werden PC-Fahrer vor ungewohnte Herausforderungen stellen. Die Steuerung soll allerdings einsteigerfreundlich ausfallen.

■ GENRE **Rennsimulation** ■ ENTWICKLER **MicroProse** ■ VERTRIEB **Hasbro Interactive** ■ TERMIN **November 99**

Racing Simulation 3

Ubi Soft entwickelt den Grand-Prix-3-Rivalen

Nachdem *Racing Simulation 2* ohne FIA-Lizenz auskommen musste, hat Ubi Soft nun die Formel-1-Lizenz für die Saisons 99 und 2000 erworben und schraubt fleißig am dritten Teil der *Racing Simulation*-Serie. Mit *F1 Racing Championship* (so der offizielle Titel) tritt Ubi Soft gegen Electronic Arts und MicroProse (*Grand Prix 3*) an.

■ GENRE **Rennsimulation** ■ ENTWICKLER **Ubi Soft/Video System** ■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ TERMIN **2. Quartal 99**



■ KURVE GEKRATZT Mit F1 Racing Championship will Ubi Soft die Pole Position zurückgewinnen.

Motocross Madness 2

Großer Sprung nach vorne

In *Motocross Madness 2* kurven Sie mit Ihrer Enduro über viermal so große Landschaften wie bislang, darunter Campingparks und verlassene Flughäfen; wie bei *Edgar Torronteras' Extreme Biker* (Test ab Seite 152) werden Fahrer und Maschine getrennt voneinander verwaltet. Im Karrieremodus finanzieren Sie mit Preis- und Sponsorengeldern Ihr Motorrad. Weitere Features: mehr Stunts, bessere Grafik, beliebig bestückbare Motorräder und ein Rennstrecken-Editor.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Rainbow Studios** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ TERMIN **Dezember 99**

Brettspielhit Catan demnächst online

Tauschgeschäfte via Internet: www.incitegames.de sucht Betatester für Catan Online



■ DREIGESTIRN Jeder der bis zu sechs Catan-Mitspieler pro Partie wird von einer der gerenderten Comic-Figuren repräsentiert.

Noch in diesem Jahr geht die Online-Variante der Brettspielumsetzung *Catan* ans Netz. Grafik und Steuerung entsprechen dabei dem Offline-Spiel, das von Ravensburger Interactive und Funatics entwickelt wurde und seit dem 21. Oktober im Handel erhältlich ist. Exklusiv auf http://www.incitegames.de finden *Catan*-Fans alles rund um die PC-Umsetzung des kultigen Brettspiels: Da werden Online-Turniere veranstaltet, echte Catan-Profis verraten geheime Tipps, im Forum kann man sich mit Gleichgesinnten austauschen, Catan-Erfinder Klaus Teuber ist regelmäßig Gast im Chat-Bereich und in der Weltrangliste kann man sich ganz nach oben würfeln. Noch müssen sich die Millionen Fans des Brettspiel-Vorbilds einige Wochen gedulden. Doch wer sich jetzt bei www.incitegames.de einschreibt, bekommt regelmäßig einen Newsletter frei E-Mail-Postfach mit den neuesten Informationen. Darin wird erklärt, wann es losgeht, wie man teilnehmen kann und wie man sich als Beta-Tester 14 Tage kostenloses Online-Probesiedeln erspielt. Natürlich wird PC Games in den kommenden Ausgaben ausführlich über dieses neue Angebot berichten.

■ GENRE **Brettspiel** ■ ENTWICKLER **Funatics**
■ VERTRIEB **Ravensburger** ■ TERMIN **Dezember 99**

WWW Earth 2150

■ **IM INTERNET**
Wir präsentieren die besten Web-Seiten zum aktuellen Spiel des Monats.

www.e2150.de/index.html
Earth-Universe bietet neben vielen Hintergrundinformationen auch Interviews, Umfragen und freie Downloads zum Spiel. Spitze: das professionelle Layout.

earth2150.fsgs.com
The E2150-Web: Übersichtliches Layout, detaillierte Information zu jeder *Earth*-Fraktion, aktuelle Nachrichten sowie Links zu deutschen und internationalen Fanseiten.

www.earth2150.de
Die offizielle *Earth*-Website ist keinesfalls eine reine Werbeseite, sondern überzeugt durch einen hohen Informationsgehalt und Aktualität.

www.farpage.net/earth2150
Diese Fanseite wartet mit Strategietipps, einer hübschen Auswahl an Screenshots sowie aktuellen Nachrichten auf.

www.final-earth.purespace.de/earth-story.htm
Hübsches, futuristisches Design, Desktop-Motive und eine solide Darstellung der drei Parteien sind Pluspunkte dieser Seite.

WarCraft 2

Endlich auch im Battle.Net

Erst *Diablo*, dann *StarCraft*, bald *WarCraft 2*: In den USA ist die *WarCraft 2*-Battle.Net-Edition bereits erhältlich, in Deutschland kommt das Paket noch in diesem Jahr in die Läden. Die Online-Variante des legendären Echtzeitstrategiespiels von Blizzard bietet alle Vorteile des Battle.Nets, also eine Ladder (Weltrangliste), Foren und kostenloses Internet-Spielen gegen und mit sieben weiteren *WarCraft 2*-Fans – und das mit einer einzigen Original-CD-ROM! Die Battle.Net-Edition ist auch für Einsteiger interessant, da sie zusätzlich zu den 28 *WarCraft 2*-Missionen auch die Szenarien der Mission-CD-ROM *Beyond the Dark Portal* enthält.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Blizzard**
■ VERTRIEB **Havas Interact.** ■ TERMIN **November 99**



FRÖHLICHE EISZEIT **Erstmals lässt sich das Kult-Echtzeitstrategiespiel online spielen.**



HOUKER GRÜSST DRAKE **Die Battle.net-Edition bietet alle Vorteile des Blizzard-Dienstes.**

Zug um Zug

Wohnzimmerflair im Netz

Mit den jüngst erschienenen E-Mail-Games von Hasbro kauft man sich perfekte Mittagspausen-Kurzweil. Neben Klassikern wie *Schach, Dame, Backgammon* oder *Cluedo* wurden Nascar-Rennen, Fußballligen sowie die digitalen Titel *Flottenmanöver* und *X-COM* in rundenbasierte Strategie im Brettspielstil verwandelt. Das Prinzip ist simpel: Nach jedem Zug verschickt man den Spielstand per E-Mail an den Gegner. Vorteil: Nur einer der beiden Spieler muss über eine Original-CD-ROM verfügen. Aktionskarten halten das Geschehen spannend, die Grafik ist allerdings recht schlicht. Mehr Infos finden Sie unter www.email-games.de.

■ GENRE **Denkspiel** ■ ENTWICKLER **Hasbro**
■ VERTRIEB **Hasbro Interactive** ■ TERMIN **erhältlich**

IM KLARTEXT



Thilo Bayer versucht eine plausible Erklärung dafür zu geben, warum vor Mallorca im Moment so viele brandneue Segeljachten kreuzen.

Eine Frage des Speichers

Thilo Bayer
Ltr. Redakteur Hardware

Stellen Sie sich vor, Sie schlendern gerade lässig durch Ihren Stamm-Kiosk „Bertas Bratwurst Bunker" und erblicken YPS mit Gimmick 23: Wie man aus RAM-Riegeln Gold backt. Würden Sie sich nicht auch verarscht vorkommen? Da experimentiert die Menschheit schon seit Jahrhunderten herum, um den Stein der Weisen zu finden. Die ewige Suche nach dem „großen Elixier", um Metall in Gold zu morphen und im Vorbeigehen so banale Dinge wie ewige Jugend und Gesundheit einzusacken. Ein gefährliches Streben nach Reichtum, bei dem sich zahlreiche Alchimisten selber in Einzelteile gesprengt und unzählige Scharlatane auf dem Laufsteg der Folterknechte gelandet sind. Tatsache ist, dass sich so mancher Sammler von Speicherbausteinen in den letzten Wochen einen goldenen Popo verdient hat. Lag der RAM-Tiefpunkt für 128 MByte dieses Jahr bei knappen 150 Flocken, schnellten die Anschaffungskosten innerhalb kürzester Zeit auf gigantische 700 Steine hoch. Na wenn da mal nicht der Stein der Weisen seine Finger im Spiel hatte. Wer sich vor der Wertexplosion mit RAM-Hamsterkäufen beschäftigt hat, gehört heute zu den glücklichen Seefahrern, die mit ihrer 30-Meter-Jacht im Dutzendpack vor Mallorca kreuzen. Sie wollen auch Segeln lernen? Dann sollten Sie anfangen, statt Milchtüten Motherboards mit BX-Chipsatz in den Einkaufswagen zu hieven. Hier lauert nämlich der nächste Stein der Weisen.

Schenken Sie Ihrer Freundin statt Goldgehänge lieber RAM-Ohrringe.

Dolby Virtuell

ATX-5820 Home Theater

Labtec bietet mit dem 70 Watt (Sinus) Virtual Dolby Surround System ATX-5820 eine Raum sparende Lösung für Freunde akustischen Lustgewinns. Mit nur zwei Lautsprechern und einem Subwoofer ist der Platzbedarf geringer als bei einem Dolby-Surround-System. Für knapp 400 Mark docken die Satelliten-Lautsprecher am Monitor an und bieten auch einen Mikrofon-Eingang und Kopfhörerausgang mit Surround-Processing. Mit dem ATX-5820 kann man Dolby-Surround-Spiele ohne großen Raumaufwand genießen.

■ HERSTELLER Labtec ■ TELEFON 0811-997130
■ WEBADRESSE www.labtec.com

■ **OHRWURM** Mit wenig Platzbedarf umfassenden Sound realisieren.

Ohne Schrauberei

USB LAN Connect



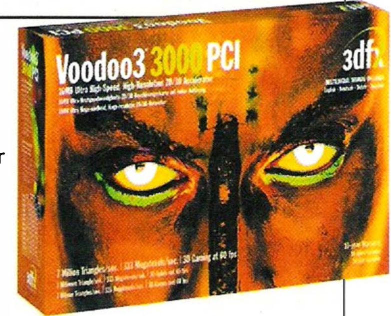
ADAPTER Bringt ohne Schrauben LAN-Verbindungen auf den USB-Anschluss

Wer die Qualen des permanenten Einbaus einer Netzwerkkarte scheut, sollte einen Blick auf Advanced Peripherals USB LAN Connect werfen. Das kleine, griffige Kästchen im Vertrieb von Alternate stellt zwischen einem 10 MBit Netzwerk und einem USB-Port eine einfache Datenanbindung her. Die praktische Problemlösung schlägt dabei mit fairen 130 Mark zu Buche. Ideal ist diese Netzlösung für Zocker, die sich ohne nerviges Aufschrauben des Rechners und ohne große Konfigurationsorgien in ein bestehendes Spielenetzwerk einklinken wollen. Voraussetzung ist selbstverständlich ein USB-Port am anschlusssuchenden Rechner.

■ HERSTELLER Alternate ■ TELEFON 06403-905042
■ WEBADRESSE www.advance-peripherals.com

Aufrüsterboard

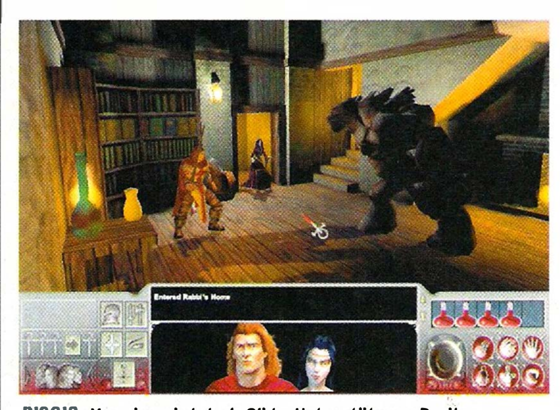
Voodoo3 3000 PCI



RENNWAFFEL Die neue V3 bringt ältere Rechner mächtig in Schwung.

3dfx baut mit der schnelleren Voodoo3 die Führung im PCI-Grafikkartenmarkt aus. War bisher nur das mit 143 MHz schnelle Voodoo3-2000-Modell für PCI erhältlich, so hat 3dfx jetzt die 166 MHz-Version bereitgestellt. Neben schnellem 3D in 16 Bit und erstklassigem 2D bietet dieses Board auch die von älteren Voodoo-Karten bekannte Kompatibilität mit Glide. Für 329 Mark macht das die Karte zur sinnvollen Upgradeoption für ältere Rechner und neue Hauptplatinen ohne AGP-Slot.

■ HERSTELLER 3dfx ■ TELEFON 0180-5177617 ■ WEBADRESSE www.3dfx.com



BISSIG Vampire wird dank Glide-Unterstützung Besitzern von Voodookarten besonders große Freude machen.

Telegramm

Delfinkonzentrat
S3 und Nintendo verkünden, dass S3s Texturkompression S3TC in Nintendos neuer Spielekonsole Dolphin Verwendung findet. Das festigt S3s de-facto Standard der Texturkompression.
www.s3.com

König Athlon
AMD zeigt sich in der Stimmung, Intels Pechsträne weidlich auszukosten und legt mit einer 700-MHz-Version des Athlon den schnellsten verfügbaren Prozessor auf. Nach wie vor noch vor einer geringen Verfügbarkeit von Hauptplatinen gebremst, bezahlt AMD damit für weitere Wochen die Miete für den Prozessorthron.
www.amd.com

Helferlein
Creative legt ein kleines Utility namens Gamelauncher vor, dass es erlaubt, für jedes Spiel individuelle Einstellungen der Grafikkarte zu speichern und beim Spielstart automatisch einzutragen. Somit kann jeder Creative-Besitzer die optimalen Tweak-Einstellungen für seine Lieblingsspiele austüfteln.
www.creative.com

Super7 nachgelegt
SiS kündigt einen weiteren Chipsatz für AMDs K6-2 und K6-III an. Die integrierte Lösung unterstützt zwar PC133, jedoch keinen 133 MHz Systembus. UltraDMA/66 und eine AGP2X-Karte mit DVD sind integriert. Bis zu 64 MB RAM können der Grafikkarte zugeordnet werden.
www.sis.com.tw

Grimassen
Ulead Face Factory erlaubt es, aus einem Frontal- und Seitenfoto 3D-Köpfe zu berechnen und zu verformen. Der ideale Partyspaß.
www.ulead.de

Sinnvolle Renovierung

Live!Ware 3.0

Creative veröffentlicht mit der Soundblaster Live! Player eine durch einen digitalen Ausgang aufgewerteten Version der SB Live! Value. Besonders DVD-Freunde werden das zu schätzen wissen. Gleichzeitig wird die Version 3.0 des LiveWare Treiber- und Softwarepakets für alle SB Live! Besitzer verfügbar (siehe nächste Heft-CD). Es bietet zahlreiche Detailverbesserungen und neue Spielereien wie LAVA! Besonders wichtig: LiveWare 3.0 ist auf die neuen CPUs von Intel geeicht, nachdem Inkomptibilitäten mit Version 2.1 berichtet wurden.



INTUITIV Das Interface wird von Version zu Version leichter verständlich.

■ HERSTELLER **Creative** ■ TELEFON **069-66982900**
■ WEBADRESSE **www.soundblaster.com**

Neuer Streich

Raider Pro Digital

Mit dem Raider stapelt InterAct ein weiteres Spielewerkzeug in sein umfangreiches Joystick-Sortiment. Durch einen speziellen Stecker zeigt sich der Knüppel sowohl Game- als auch USB-Ports gegenüber anschlussfreudig. Besonders erfreulich ist diese Meldung für alle iMac-Zockker, die händeringend nach einem Steuermann Ausschau halten. Bei 70 Mark Investitionskosten werden auch kleinere Geldbeutel nicht über Gebühr belastet. Dafür erhält der Käufer sechs Tasten, einen 8-Wege-Schalter für die Rundumsicht und eine Schubkontrolle.



■ ZWILLING Der Raider Pro Digital macht auch iMac-User glücklich.

■ HERSTELLER **InterAct** ■ TELEFON **04287-125133**
■ WEBADRESSE **www.interact-europe.de**

Präzision

Razer Kampfmaus



■ RASER Der Razer sorgt für eine sehr genaue Steuerung.

Was können Ihre Gehirnzellen mit den Ausdruck „Razer Boomslang 2000" anfangen? Wahrscheinlich (noch) nichts. Tatsache ist, dass die US-amerikanische Firma kärna LLC eine revolutionäre Technologie entwickelt hat, die unter anderem PC-Mäusen zu nie da gewesener Präzision verhelfen soll. Während normale Mäuse eine Abtastgenauigkeit von 400 dpi (Punkte pro Inch) besitzen, darf sich die Boomslang 2000 mit opulenten 2000 dpi (!) in Szene setzen. Hintergrund dieser Hochpräzisionsbegabung ist ein gebündelter Lichtstrahl, der die Bewegungen der Mauskugel über ein Drehrad abtastet. Dabei arbeitet dieser Spielenager ganz konservativ sowohl mit PS/2- als auch mit USB-Anschlüssen zusammen. Neugierig geworden? Dann ab ins Internet. Dort kann man unter anderem den Razer Boomslang 2000 für 100 Dollar vorbestellen.

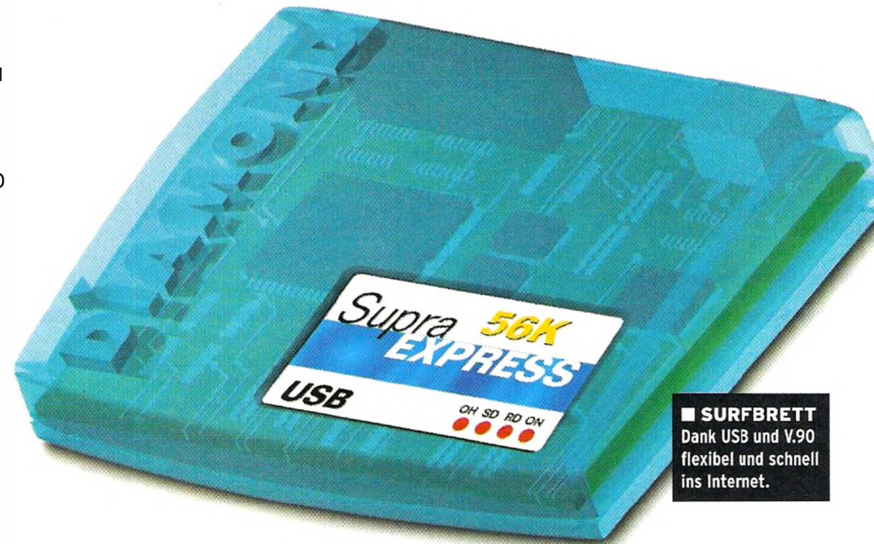
■ HERSTELLER **kärna LLC**
■ WEBADRESSE **www.razerzone.com**

Einstöpseln und Surfen

SupraMax 56K USB

Ein weiteres Kommunikationsmittel mit USB-Anschluss ist Diamonds SupraMax 56K USB. Mit V.90 oder K56flex Standards kann das 179 Mark teure Modem mit bis zu 56.000 bps Daten mit dem Internetprovider austauschen. Faxe werden mit bis zu 14.400 bps verschickt oder empfangen. Dank USB-Plug-and-Play entfallen kryptische Installationsprobleme am COM-Anschluss und das Modem kann leicht zwischen mehreren PCs umgesteckt werden. Auch die Software-Installation funktioniert problemlos und idiotensicher.

■ HERSTELLER **Diamond** ■ TELEFON **08151-266330**
■ WEBADRESSE **www.diamondmm.com**



■ SURFBRETT Dank USB und V.90 flexibel und schnell ins Internet.

PC-Games-Lesercharts

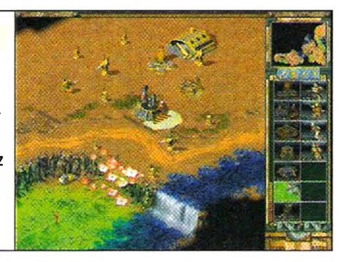
Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 C&C 3: TIBERIAN SUN

(Westwood/Electronic Arts)

– Vormonat: 1

KAUM JEMAND OHNE Fast jeder dritte PC-Games-Leser kämpft für oder gegen Kane – trotz aller Kritik derzeit das beliebteste PC-Spiel überhaupt.



2 HALF-LIFE (DT.)

(Valve/Havas Interactive)

– Vormonat: 2

OHNE HALF-LIFE-MATCHES im Netzwerk wär' 3D-Action nur das halbe Leben. Auch in der Redaktion nach wie vor LAN-Favorit!

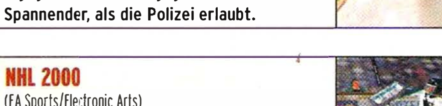


3 DRIVER

(GT Interactive/Psygnosis)

NEU Vormonat: –

OHNE FÜHRERSCHEIN Rasen wie ein Henker – gegen die Zeit und gegen das Gesetz. Spannender, als die Polizei erlaubt.



4 NHL 2000

(EA Sports/Electronic Arts)

NEU Vormonat: –

OHNE ZÄHNE Eisblütige PC-Sportler lieben Schlägertypen und Schlitterpartien. Witzig: Die eigene Visage per Scan einbauen.



5 UNREAL

(Epic Games/GT Interactive)

▲ Vormonat: 8

OHNE GEWISSEN In Epics 3D-Welten kennt man „Rücksicht" nur aus dem Fremdwörterbuch. Auch die Hardware wird nicht geschont.





6 STARCRAFT

(Blizzard/Havas Interactive)

▼ Vormonat: 4

OHNE ENDE Der unglaublich umfangreiche Editor und Mehrspielermodi machen den Blizzard-Hit zum Dauerbrenner.



7 AGE OF EMPIRES 2

(Ensemble Studios/Microsoft)

NEU Vormonat: –

OHNEGLEICHEN Microsoft lässt die Imperien zurückschlagen – diesmal im Mittelalter. Inklusive Burgenbau und deren Belagerung!



8 DRAKAN

(Psygnosis/GT Interactive)

▼ Vormonat: 6

OHNE LANGES FACKELN Rynn flattert mit ihrem Drachen in aufregende Abenteuer – und hängt Lara allein grafisch ab.



9 AGE OF EMPIRES

(Ensemble Studios/GT Interactive)

▼ Vormonat: 5

OHNE ERHOBENEN ZEIGEFINGER Keine Geschichtsstunde ist so spannend wie das Echtzeitstrategiespiel *Age of Empires.*





10 FIFA 99

(EA Sports/Electronic Arts)

▲ Vormonat: 13

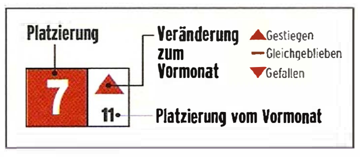
OHNE UNTERLASS Die *FIFA*-Fans spielen sich bereits warm für die 2000er-Auflage, die massive Fortschritte bietet (s. Test).





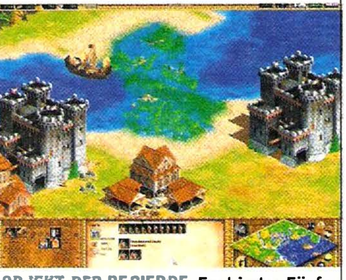


Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel	Hersteller
11	▼	9	DUNGEON KEEPER 2	(Bullfrog/Electronic Arts)
12	–	–	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	(Redstorm/Take 2)
13	▼	12	NEED FOR SPEED 4	(Electronic Arts)
14	NEU	–	HOMEWORLD	(Relic/Havas Interactive)
15	▼	11	BALDUR'S GATE	(Interplay)
16	▼	15	GRAND THEFT AUTO	(DMA/Take 2)
17	▼	10	JAGGED ALLIANCE 2	(Sir-Tech/TopWare Interactive)
18	▼	6	ROLLERCOASTER TYCOON	(Chris Sawyer/Hasbro Interactive)
19	▼	14	QUAKE 3 ARENA	(id Software/Activision)
20	▲	25	DIABLO	(Blizzard/Havas Interactive)



Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:





OBJEKT DER BEGIERDE Fast jeder Fünfte freut sich am meisten auf AoE 2.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	DRIVER
2	▼1	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
3	NEU	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
4	NEU	ANNO 1602: KÖNIGSEDITION
5	NEU	PANZER GENERAL 4: WESTERN ASSAULT
6	NEU	NHL HOCKEY 2000
7	NEU	SYSTEM SHOCK 2
8	NEU	PRINCE OF PERSIA 3D
9	NEU	DIE SIEDLER 3 + GEHEIMNIS DER AMAZONEN
10	▼8	DRAKAN

TOP 10 UK

Platz	Vormonat	Spiel
1	–1	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
2	NEU	DRIVER
3	NEU	HOMEWORLD
4	NEU	CHAMPIONSHIP MANAGER 3
5	NEU	X: BEYOND THE FRONTIER
6	NEU	SYSTEM SHOCK 2
7	NEU	CUTTHROATS („UNTER SCHWARZER FLAGGE")
8	NEU	STAR FLEET COMMAND
9	▼8	HIDDEN & DANGEROUS
10	▼5	KINGPIN: LIFE OF CRIME *

* in Deutschland indiziert



TOP 10 USA

Platz	Vormonat	Spiel
1	–1	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
2	▲4	ROLLERCOASTER TYCOON
3	NEU	RAINBOW SIX GOLD
4	NEU	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
5	NEU	MADDEN NFL 2000
6	▼5	STARCRAFT
7	NEU	AGE OF EMPIRES 2
8	▼4	NEED FOR SPEED 3
9	–9	MONOPOLY GAME
10	▲13	SIMCITY 3000

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV USA und MCV UK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiel des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

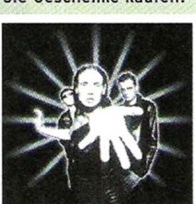
Internet-Nutzer steuern einfach die PC Games-Website an: (www.pcgames.de)

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Was passiert im November?

Jeden Monat exklusiv in PC Games: die topaktuelle Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen und Terminen.

Montag	1	Kommerzkult auch in Deutschland: Die erste Ausgabe der *Lara Croft*-Comicreihe erscheint.
Dienstag	2	**100 MANN VERNETZT** bei den Dark Days 99 in Schweinfurt ***(violator@violator.de).***
Mittwoch	3	Doppelte Portion: Gleich 200 Netzler duellieren sich in den *Dimensions* ***(Info@dimensions.de).***
Donnerstag	4	Warm machen! *FIFA 2000* und *Delta Force* erleben ihren Erstverkaufstag.
Freitag	5	Und noch mal zwei: Das **DAVID BOWIE**-*Omnikron* plus *Armored Fist.*
Samstag	6	In der Live Music Hall, Köln, rappt sich Laberphänomen *Eminem* scheckig.
Sonntag	7	Hach ja: In Dormund findet die große *WDR-Schlagerparade* statt. Nix wie hin! ;-)
Montag	8	Europapremiere: Die Hightech-Messe ***Infocomm*** öffnet ihre Pforten in Köln.
Dienstag	9	**DJ BOBO ZU GAST IN NÜRNBERG** Die Redaktion dagegen weit weg.
Mittwoch	10	*Magic: Der Kartenklatsch* im Essener „Litfass". Liga-Spiele in Partystimmung.
Donnerstag	11	Neue Kaufoption für passionierte Trainer: *Bundesliga 2000* - Der Manager.
Freitag	12	Ego-Shooter neben Iso-Metzler: *Wheel of Time* und *Revenant* füllen ab sofort die Regale.
Samstag	13	Klein, aber immerhin: Spiele auf dem Kölner Messegelände, Halle 11.
Sonntag	14	Endstation Kultur: Die Dortmunder Miró-Ausstellung feiert ihren Abschlusstag.
Montag	15	Ein Tag, zwei Spiele: *Nocturne* und *Pharao* erscheinen Hand in Hand.
Dienstag	16	Auf der Kinocouch: *eXistenZ* gleicht einer Computerreise in die Psyche.
Mittwoch	17	Qual der Wahl: **Im Bett Buße oder Sünde tun?**
Donnerstag	18	Karussell, dreh dich weiter: *Theme Park World* erhältlich. Der *NBA live 2000*-Termin wackelt.
Freitag	19	Der *GP World Manager* bereichert das deutscheste aller Genres - das mit den vielen Statistiken.
Samstag	20	LAN-Party in Essener Gefilden. Alkohol verboten, Rauchen auch - Zocken erlaubt. ***(macnet@gmx.de)***
Sonntag	21	500 LAN-Gladiatoren kämpfen im Circus Infernus, Appenweier. ***(info@circus-infernus.de)***
Montag	22	Es soll Leute geben, die ihn nicht mögen: **Joe Cocker, Frankfurt, Festhalle.**
Dienstag	23	Wir sagen voraus: Ein **Vollmond** wird heute am Himmel stehen.
Mittwoch	24	Brot und Spiele dank *Battlezone 2* und *Extreme Biker.*
Donnerstag	25	Auf **HITCHCOCKS SPUREN:** 13th Floor erzeugt dunkle Kinostimmung.
Freitag	26	Hüftschwunghysterie: **SCHÄTZCHEN LARA CROFT** lädt zum vierten Stelldichein.
Samstag	27	LanViKing in Uetersen, gespielt wird alles netzwerkfähig. ***(webmaster@ccue.de)***
Sonntag	28	Das erste Lichtlein brennt, der Weihnachtscountdown rennt. Wann gehen Sie Geschenke kaufen?
Montag	29	Man hätt's fast nicht mehr geglaubt: *Quake Arena* könnte fertig sein.
Dienstag	30	In die **Bonner Jazzgalerie** laden ein: **Bell, Book & Candle.**
Mittwoch	1	Revelation am Kiosk: Die erste **PC GAMES 2000** liegt aus.



Was im nächsten Monat ansteht, wissen Sie besser als wir? Das trifft sich!
Geben Sie uns möglichst bald Bescheid unter: **terminkalender@pcgames.de.**

Action

Croc 2	Dezember 99
Daikatana	Dezember 99
Giants	Oktober 99
Half-Life: Team Fortress 2	Januar 2000
Interstate 82	Dezember 99
Max Payne	2. Quartal 2000
MDK 2	Dezember 99
▸**Messiah**	**Dezember 99**
Obi-Wan	1. Quartal 2000
Quake 3: Arena	November 99

Strategie

Anstoss 3	November 99
▸**Black & White**	**Dezember 99**
Commandos 2	3. Quartal 2000
Dark Reign 2	Dezember 99
Der Verkehrsgigant	Februar 2000
Force Commander	1. Quartal 2000
Star Trek: Armada	2. Quartal 2000
Star Trek: New Worlds	Dezember 99
The Sims	Januar 2000
WarCraft 3	3. Quartal 2000

Abenteuer

Diablo 2	Dezember 99
Final Fantasy 8	Dezember 99
Gabriel Knight 3	Dezember 99
Gothic	Januar 2000
Planescape: Torment	Dezember 99
▸**Simon the Sorcerer 3D**	**März 2000**
TechnoMage	Dezember 99
The REAL Neverending Story	1. Quartal 2000
Ultima 9: Ascension	Dezember 99
Vampire	Dezember 99

Sport & Rennspiele

Rollcage Extreme	2. Quartal 2000
Prinz Naseem Boxing	4. Quartal 99
Grand Prix 3	1. Quartal 2000
Motor Racing	4. Quartal 99
▸**NBA Live 2000**	**November 99**
Box Champions 2000	1. Quartal 2000
No Fear Downhill Mountain Biking	4. Quartal 99
Rally Championship 99	Oktober 99
Spirit of Speed	Oktober 99
Superbikes 2	Oktober 99

Simulation

B17 Flying Fortress 2	4. Quartal 99
Comanche 4	1. Quartal 2000
▸**Descent: Freespace 2**	**Oktober 99**
Destroyer Command	1. Quartal 2000
Enemy Engaged: Comanche Hokum	4. Quartal 99
Flight Unlimited 3	Oktober 99
Freelancer	4. Quartal 2000
Gunship 3	1. Quartal 2000
Silent Hunter	November 99
USAF	Oktober 99



Das PC Games Millennium Gewinnspiel

Das alte Jahrtausend geht – die neue PC Games kommt

Seit dem Oktober 1992 (Ausgabe 10/92) haben Sie uns treu auf unserem Weg begleitet. Um die „neue PC Games" zusammen mit Ihnen zu feiern, verlosen wir

Preise im Gesamtwert von über 100.000 DM!

Gewinnen ist ganz einfach: Um teilzunehmen, müssen Sie lediglich ausrechnen, wie viele PC-Games-Ausgaben seit Bestehen unseres Magazins erschienen sind. Rufen Sie unter folgender Telefonnummer an und nennen Sie das **Lösungswort** (z. B. „Vierundachtzig") sowie Name und Adresse: **0190/59 58 59***
Sie können auch auf unserer Website www.pcgames.de an dem Gewinnspiel teilnehmen.

* Dieser Service kostet Sie DM 1,21 pro Minute

Gateway 2000 und Elsa

GESAMTWERT DM 9.000,-

Mit diesem PC ist Weihnachten gerettet! Damit Sie über die Feiertage auch gut ausgestattet sind, verlost die PC Games in Zusammenarbeit mit Gateway 2000 und ELSA den ultimativen Spiele-PC, unseren ...

MILLENNIUM-PC





Gateway 2000

Vom irischen PC-Hersteller kommt ein High-End-PC mit folgenden Details:

- Hauptprozessor: **Intel Pentium III 600 MHz**, 512 KB L2 Cache
- Hauptspeicher: **128-MB-SDRAM-Speicher** (100 MHz)
- Festplatte: **20.5-GB-Festplatte** (Western Digital) mit Ultra66-ATA-Controller
- Sound: SoundBlaster Live!
- Mainboard: Intel 440 BX-Chipsatz
- Laufwerke: LS120-Diskettenlaufwerk von Superdisk, Panasonic DVD IV (6x)
- Boxen: Digital-Media-Theatre-Lautsprecher von Boston Acoustics
- Faxmodem: Telepath-Pro-56k-Voice Modem
- Software: Win98 Second Edition, Microsoft Office 2000SB, Norton AntiVirus 5.0, SoftDVD-Player

WERT ca. DM 4.500,-

Elsa

Damit Sie ohne Monitor nicht in die Röhre gucken, spendiert Elsa den **24"-Breitbildmonitor ECOMO 24H96**. Die Bilddiagonale von 64 cm sorgt dafür, dass Ihnen selbst das kleinste Detail nicht verborgen bleibt. In einer Auflösung von 1.920x1.200 Bildpunkten schafft der ECOMO noch augenfreundliche 76 Hertz. Damit Sie nun auch so hohe Auflösungen nutzen können, gibt Elsa noch die brandneue **ERAZOR-X-Grafikkarte** dazu. Mit 32 MB Grafikspeicher und dem GeForce256-Chipsatz von Nvidia kann sie Multitexturingeffekte sehr viel schneller verarbeiten und durch Hardware-Transform&Lighting nimmt sie der CPU außerdem die Berechnungen der Geometriedaten ab.

WERT ca. DM 4.500,-

Creative Labs
GESAMTWERT DM 4.290,-

Creative Labs, Hersteller von Multimedia-Zubehör wie Grafik- und Soundkarten und DVD-Laufwerken, macht drei große Pakete für Sie locker:

HomeTheatre Paket

1x Desktop Theatre DTT 2500 **DM 500,-**
1x PC DVD Encore Kit 6x **DM 400,-**
1x SoundBlaster Live! Player 1024 **DM 150,-**
1x 3D Blaster Riva TNT2 M64 **DM 300,-**

WERT DM 1.350,-



Gamer Paket

1x 3D Blaster GeForce 256 Annihilator **DM 600,-**
1x FourPointSurround 2000 **DM 400,-**
1x Game Pad Cobra USB **DM 40,-**
1x SoundBlaster Live! Player 1024 **DM 150,-**

WERT DM 1.190,-

Audio Paket

1x SoundBlaster Live! Platinum **DM 450,-**
1x SoundWorks FPS 2000 **DM 400,-**
1x 3D Blaster Riva TNT2 M64 **DM 300,-**

WERT DM 1.150,-

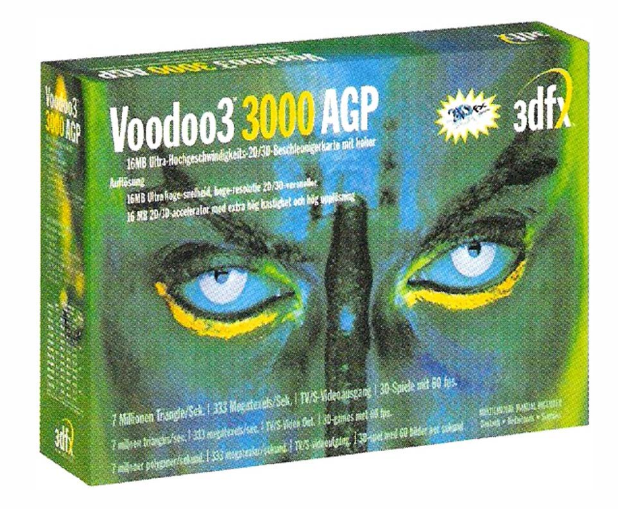
Und außerdem ...

... gibt es noch 3 x die Grafikkarte 3D Blaster Savage4 mit dem Savage 4-Chipsatz von S3.

WERT je DM 200,-

3dfx
GESAMTWERT DM 3.300,-

Aus der Chip-Schmiede von Grafikchip-Hersteller 3dfx kommt der aktuelle Voodoo3-Chip für Ihren Zocker-PC:



3dfx spendiert gleich **zehn Voodoo3-3000-Grafikkarten** (Test in PCG 6/99). Chip und Speicher der AGP-Boards laufen mit 166 MHz. Durch die Unterstützung aller wichtigen Grafikschnittstellen wie Glide, OpenGL und Direct3D bildet die V3 eine optimale Basis für den Zocker-PC.

WERT 10x DM 330,-

Microsoft
GESAMTWERT DM 4.770,-

Microsoft steigt gleich groß mit ein – und zwar mit einer ganzen Produktpalette:



5x *Age of Empires 2, Links 2000* und *Fussball International* **je DM 270,-**
1x SideWinder Force Feedback Wheel **je DM 300,-**
2x SideWinder Precision Racing Wheel **je DM 180,-**
3x SideWinder Dual Strike **je DM 130,-**
3x SideWinder Game Pad Pro **je DM 90,-**
3x IntelliMouse Explorer **je DM 130,-**
3x Internet Keyboard **je DM 70,-**
sowie mit fünf „Works Suite 2000"-Paketen (u. a. mit Word2000, Works2000 und Encharta2000) **je DM 300,-**



WERT DM 4.770,-

TerraTec
GESAMTWERT DM 4.800,-



Die Nettetaler Audiospezialisten verlosen mit der PC Games unter anderem zweimal ihre IFA-Neuvorstellung, den m3po:

TerraTecs **mp3-Player** für die Stereoanlage versteht sowohl Audio-CDs als auch CDs im ISO9660/Joliet sowie im FAT16/32-Dateisystem. Außerdem können Sie den TerraTec m3po leicht mit einer IDE-Festplatte zur mp3-Jukebox aufrüsten. Songtitel und Interpret zeigt der m3po natürlich auf seinem Frontdisplay an.

WERT 2x je DM 1.000,-

Des Weiteren gibt es von TerraTec noch **10 Xlerate-Pro-Soundkarten** zu gewinnen. Dank des Vortex2-Chips von Aureal unterstützt das Akustikboard die Soundstandards A3D 2.0 und DirectSound3D und kann Sound auch auf vier Boxen wiedergeben.

WERT 10x je DM 180,-

Wer noch nicht genug vor dem Monitor hockt, der kann bald auch seine Fernsehabende vor dem PC verbringen. Wir bringen **fünf der Grafikkarten TerraTV+** unter die Leute. Mit der Tunerkarte können Sie am PC fernsehen, Videotext anschauen oder auch selbst aufgenommene Videos weiterverarbeiten.

WERT 5x je DM 200,-

Viewsonic
WERT DM 1.050,-

Besonders platzsparend ist der Preis aus dem Hause Viewsonic.



Der Monitorhersteller stiftet den **17"-Monitor „PS775"** mit eingebautem USB-HUB. An die 0.25-mm-Lochmaske und die 90 Hertz 1.280x1.024 Pixeln gewöhnen Sie sich schnell.

Vidis
GESAMTWERT DM 1.935,-

Vom Controllerhersteller Vidis kommt gleich ein ganzes Sortiment an PC-Steuergeräten.

3x Destiny-Force-Feedback-PC-Lenkrad **je DM 250,-**
3x Titan-Sphere-Controller **je DM 140,-**



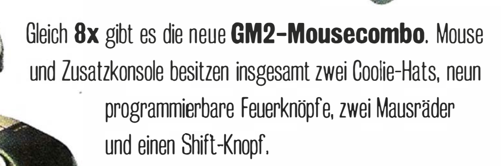
3x Destiny PC-Lenkrad **je DM 100,-**
3x Destiny Joystick D5 **je DM 80,-**
3x Destiny Joypad D3 **je DM 50,-**
3x Destiny Joypad D1 **je DM 25,-**

Saitek
GESAMTWERT DM 3.080,-

Controller-Spezialist Saitek verschenkt unter anderem seine brandneuen Saitek-P2000-Gamepads:

Die zwei Controller verfügen über vier Knöpfe, Trigger, Schubkontrolle, Achsenfixierung und die Tilt-Technologie, mit der man Figuren durch die Bewegungen des Pads direkt steuern kann.

WERT 10x je DM 100,-



Gleich **8x** gibt es die neue **GM2-Mousecombo**. Mouse und Zusatzkonsole besitzen insgesamt zwei Coolie-Hats, neun programmierbare Feuerknöpfe, zwei Mausräder und einen Shift-Knopf.

WERT 8x je DM 130,-

Zu guter Letzt verschenkt Saitek noch **8** seiner brandneuen **R100-Sportlenkräder**. Neben der Pedalbox können Sie über zwei Knöpfe und zwei weitere Lenkradschalter so richtig Gas geben.

WERT 8x je DM 130,-



Guillemot

GESAMTWERT DM 9.710,-

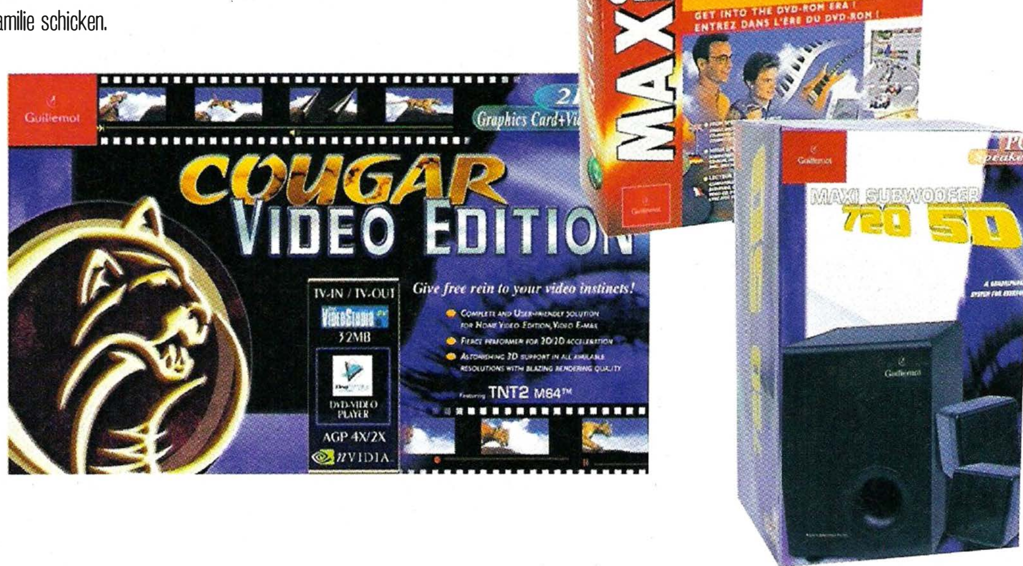
Auch Guillemot möchte Träume erfüllen. Hierzu hat sich der Hersteller von PC-Hardware etwas ganz besonderes einfallen lassen. Insgesamt werden neun heiße Hardware-Pakete verlost.

Guillemot Hollywood Pack

Ein Cougar für alle Fälle – die **Cougar Video Edition** bringt alles zur Videobearbeitung gleich mit: Nehmen Sie Videosequenzen auf und speichern Sie diese auf dem PC, bringen Sie Pep in Ihre Filme durch coole Spezialeffekte, Titel, Überblendungen und Einfügen von eigenen Soundtracks. Sie können Ihre eigenen Videos auch auf Cassette aufnehmen oder per E-Mail an Freunde oder die Familie schicken.

Dann noch das **Maxi DVD-ROM 6x** und das Boxensystem Maxi Subwoofer 720 5D und Hollywood ist nicht mehr weit. Spielen kann man mit dem Hollywood-Paket natürlich auch, dafür sorgt der NVIDIA TNT2 M64 Chipsatz!

5x Cougar Video Edition **je DM 450,-**
5x Maxi DVD 6x Laufwerk **je DM 320,-**
5x Maxi Subwoofer 720-5 **je DM 300,-**
WERT DM 5350,-



Guillemot Gamer Pack

Hier wird nicht gebetet! Der Guillemot **3D Prophet** basiert auf der weltweit ersten Graphics Processing Unit (GPU), der GeForce 256 von nVidia. Die Karte besitzt 32 MB RAM und schafft mit ihrer Quad-Pipeline bis zu vier texturierte Pixel in einem Taktzyklus. Dazu gibt es einen heftigen „Ohrgasmus", ausgelöst durch die **Maxi Sound Fortissimo**. An Ihre zwei unabhängigen Stereo-Ausgänge lassen sich bis zu vier Boxen anschließen. Hinzu kommt noch ein Digitalausgang und das 2-MB-große Hardware-Wavetable. Das Subwoofer-System **Maxi Subwoofer 720 5D** sorgt dann noch für klaren Sound.

4x 3D Prophet **je DM 650,-**
4x Maxi Sound Fortissimo **je DM 120,-**
4x Maxi Subwoofer 720-5D **je DM 300,-**
WERT DM 4360,-



Tekram und CyberDrive

GESAMTWERT DM 3.410,-

Die Ratinger Firmen Tekram und CyberDrive lassen zusammen einiges an Gewinnen springen. Neben Mainboards und DVD-Laufwerken gibt sogar einen SCSI-Brenner zu gewinnen.

Tekram verlost das **Dual-Prozessor-Mainboard P6B40D-A5**. Es kommt mit zwei Sockel 370 Adaptern namens P6TS3. Hinzu kommen zwei **P6BX-A Mainboards** mit BX-Chipsatz und ebenfalls je einem P6TS3-Adapter. Obendrein gibt es noch den **SCSI-Controller DC-390U3W** zu gewinnen.

WERT DM 1810,-

CD-ROM-Fabrikant CyberDrive verlost fünf seiner **DVD-Laufwerke** und das **CRD-R800SCD-Kit**, bestehend aus einem 8x/24x SCSI-Brenner inklusive SCSI-Controller, Brennersoftware und Rohlingen:

5x DVD-ROM (IDE, 5-fach) **je DM 200,-**
1x CRD-R800SCD-Kit (8x/20x SCSI-Brenner) **DM 600,-**

WERT DM 1600,-

Intel

GESAMTWERT DM 4.750,-

Intel verlost gleich ein paar seiner Pentium III-Prozessoren.

Um die Tekram-Mainboards gleich mit den richtigen Prozessoren auszurüsten, stiftet Intel einige Prozessoren aus der Pentium III-Produktfamilie.



3x Intel Pentium III 600 Mhz **je DM 1300,-**
1x Intel Pentium III 550 MHz **je DM 850,-**

Labtec

GESAMTWERT DM 2.500,-

Aus den Akustiklabors von Labtec kommt ebenfalls eine ganze Reihe schöner Preise.

Zweimal gibt es das **Virtual Dolby Surround System ATX-5820**, bestehend aus zwei Satelliten und einem Subwoofer. Außerdem verschenkt Labtec noch drei der neuen **LCS-2414 Subwoofersysteme**. Hier die Gewinne im einzelnen:

2x ATX-5820 **je DM 400,-**
2x APX-4620 **je DM 300,-**
2x LCS-2632 **je DM200,-**
3x LCS-2414 **je DM 100,-**
2x LVA-8550 **je DM 100,-**
2x LVA-7370 **je DM 100,-**

WERT DM 2.500,-



TEAC

GESAMTWERT DM 750,-

Mit dem PowerMax 2000 System von TEAX machen Sie Ihr Wohnzimmer im Handumdrehen zum Heimkino.

Mit dem **PowerMAX 2000** stiftet TEAC ein komplettes Home Theatre System. Es besteht aus einem Dolby Digital sowie ProLogic Verstärker, einem Subwoofer und vier Satelliten.

WERT DM 750,-



Genius

GESAMTWERT DM 1.660,-

Genius verschenkt zum neuen Jahrtausend ebenfalls einige seiner Produkte. Mit dabei sind u. a. die Networking Easy Packs.

Mit den **Networking Easy Packs** können Sie zwei PCs im Handumdrehen miteinander vernetzen. Dazu kommen noch fünf **MaxFighter F31d** sowie vier **March 4.1 Boxensysteme**.

4x March SW 4.1 Boxensystem **je DM 200,-**
2x Networking Easy Pack **je DM 180,-**
5x MaxFighter F31d **je DM 100,-**

WERT DM 1.660,-





Sennheiser
GESAMTWERT DM 1.560,-

Schals sind out - im Winter trägt man ab sofort den Hörkragen von Sennheiser.

Der Surrounder wird von vorne auf die Schultern gelegt - in *Half-Life* fliegen Ihnen dann die Kugeln um den Kopf. Sennheiser verlost drei der High-Tech-Hörkragen und noch drei seiner H80-Kopfhörer aus der Medi@coustics-Reihe.

3x Sennheiser Surrounder **je DM 400,-**
3x Medi@coustics-Kopfhörer H80 **je DM 120,-**

WERT DM 1.560,-

Thomson
GESAMTWERT DM 600,-

Mp3 und Spaß dabei - Thomson spendiert einen seiner handlichen mp3-Player.



Der mit 64MB bestückte Lyra gibt zwei Stunden Musik wieder, die vorher per PC auf die Speicherkarte geladen wurde. Mit im Paket sind ein hochwertiger Kopfhörer, Batterien und die nötige Anschlusshardware.

WERT DM 600,-

Interact
GESAMTWERT DM 3.000,-

Neben seiner Neuigkeit, dem Hammerhead FX, verlost Interact noch Lenkräder und vieles mehr.

Interact verlost unter anderem Lenkräder mit und ohne Force Feedback und das FX Racing Wheel (auch mit FF), das ein wenig an die Fernsteuerung eines Spielzeugautos erinnert. Brandneu ist das HammerHead-FX-Gamepad mit zehn Funktionstasten, digitalem Steuerkreuz (bzw. Coolie-Hat) und zwei analogen Ministicks. Das HammerHead FX verwendet übrigens auch die bekannten Force-Feedback-Rütteleinlagen - Spaß bei Actionspielen ist also garantiert. Insgesamt gibt es zu gewinnen:



6x V4 FF Racing Wheel **je DM 250,-**
5x FX Racing Wheel **je DM 100,-**
5x Cyclone Digital **je DM 100,-**
5x Hammerhead FX **je DM 100,-**

WERT DM 3.000,-

Eidos
GESAMTWERT DM 3.000,-

Eidos spendiert eine komplette Lara C Collektion. Zusätzlich gibt es noch eine Lara-Statue und eine des Soul-Reaver-Helden zu gewinnen.

Lara C Collection:
- CD Collector
- Schlüsselanhänger
- Klettarmband für Herren
- Bomberjacke mit echtem Lammfell
- Team Jacket
- T-Shirt
- T-Shirt Girls
- Sweatshirt aus Vlies
- Pullover aus Vlies
- Baseball Cap
- Snowboard-Mütze
- Bademantel
- Strandhandtuch
- Geldbörse
- Damenuhr
- Herrenuhr
- Minirucksack
- Schultertasche

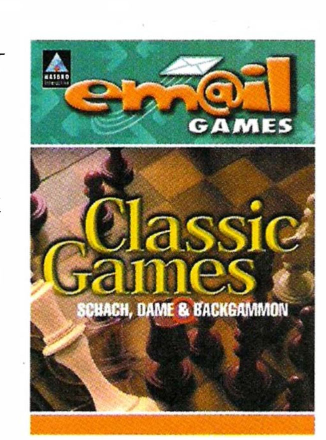


Hasbro
GESAMTWERT DM 5.000,-

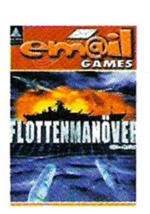
E-Mails mit Spiel im Anhang kommen von Hasbro Interactive. Gleich 200 mal verlosen wir die neuen E-Mail-Games.

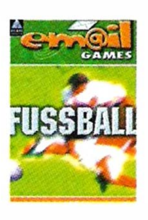
Die Spiele *Soccer*, *Cluedo*, *X-COM*, *Flottenmanöver* und die *Classic-Games* gibt es jeweils **40x** zu gewinnen. Die Spiele sind flott installiert und bereits nach kurzer Zeit können Sie die ersten Züge machen. Der Gegner lädt sich von der Hasbro-Webseite die Software herunter und schon kann es losgehen - mit zwei oder mehreren Mitspielern.

WERT DM 5.000,-











Havas
GESAMTWERT DM 3.000,-

Außergewöhnliches spendet Havas Interactive.



Zu gewinnen sind 5 Munitionskisten, jede gefüllt mit Material zu *Starsiege* und *Starsiege Tribes*. Außer den beiden Spielen enthalten die Kisten T-Shirts, Zinnfiguren, Poster und noch vieles mehr. Außerdem verschenkt Havas zehn Exemplare von Starsiege und **15x** den 3D-Strategiehammer Homeworld.

WERT DM 3.000,-

GT Interactive
GESAMTWERT DM 3.000,-

Riesenposter der Drakan-Heldin von GT Interactive.

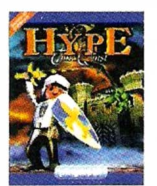
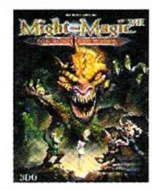


GT Interactive verlost alles um das neue Action-Adventure Drakan. Von der Hauptdarstellerin Rynn gibt es zehn Poster im DIN-A1- und zehn im Doppel-A0-Format. Hinzu kommen noch drei Spielepakete mit Drakan, TA Kingdoms, Discworld Noir, Lander und Expert Pool.

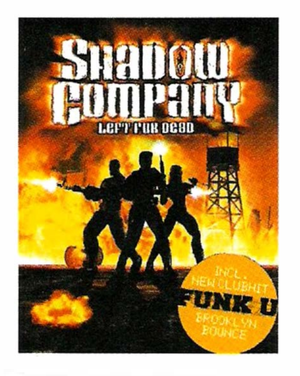
WERT DM 3.000,-

Ubi Soft
GESAMTWERT DM 3.600,-

Gleich paketeweise kommt der Beitrag von Ubi Soft.





5x Fanpaket Shadow Company:
Shadow Company, T-Shirt, Uhr, Platoon, Giant Box

3x Fanpaket Might & Magic:
M&M 7, PC-Spielebox M&M 1-6, T-Shirt, Pin, Mousepad, Poster, Giant Box

2x Fanpaket Hype the Time Quest:
Hype the Time Quest, Shirt, 1,20-m-Standee Hype, Playmobil-Ritterfigur, Playmobil-Schlüsselanhänger, Playmobil-Badeschaum, Poster

2x Fanpaket Rayman:
Rayman 2, *Rayman Gold*, *Rayman Forever*, Poster, *Rayman*-Video mit 4 Folgen *Rayman*-TV-Serie, *Rayman*-Tischradio, T-Shirt, *Rayman*-Visitenkartenetui

2x Fanpaket Tonic Trouble:
Tonic Trouble, Ketchup-Flasche, Tomaten-Antistressball, T-Shirt, *Tonic Trouble*-Puppe, *Tonic Trouble*-Monitor Spiralheader, Bigbox

Wert ca. DM 3.600,-

Lucky Strike Original
GESAMTWERT DM 2.500,-

Ganz schön laut wird es mit der CD-Boombox von Lucky Strike Original.

Neueste Technik im Nostalgie-Look. Die Lucky-Strike-Original-Boombox besteht aus einem CD-Player, einem zusätzlichen Tape-Deck und einem Verstärker. Somit bietet das auf alt getrimmte Wunderwerk den passenden Ersatz für Ihre Heimanlage. Gebürstete Aluteile, massive Edelholzverstärkungen und große Tragegriffe verleihen ihr ein ganz persönliches Flair.

WERT DM 2.500,-



Acclaim
GESAMTWERT DM 3.200,-

Nicht kleckern, sondern klotzen, heißt es bei Acclaim.



Acclaim hat seine Lager geplündert und uns Pakete mit den aktuellen Spielen geschnürt.

6x das Acclaim-Spieler-Paket:
Turok 2, *Re-Volt*, *Machines*, *TrickStyle*, *Game Gallery Vol. 1*, *ShadowMan*, *ShadowMan*-Poster, *ShadowMan*-Sonnenbrille, T-Shirt

WERT DM 3.200,-

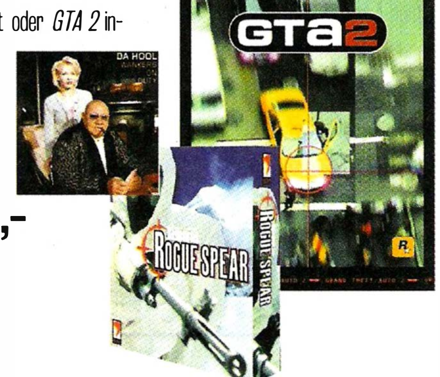
Take 2

GESAMTWERT DM 3.600,-

Bei Take 2 steht alles im Zeichen von GTA 2 und Rogue Spear

Die glücklichen Gewinner erwartet ein Paket *Rogue Spear* inklusive T-Shirt oder *GTA 2* inklusive passendem T-Shirt. Weiterhin gibt es **10x** die neue Da-Hool-CD zu *GTA 2* zu gewinnen.

WERT DM 3.000,-



TopWare

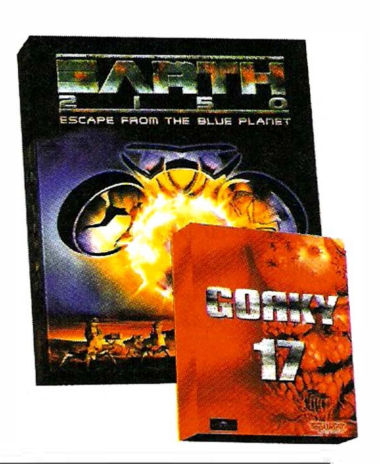
GESAMTWERT DM 3.400,-

Earth 2150 heißt der neue Stern am Echtzeithimmel.

Und genau den steuert TopWare Interactive unter anderem zu unserer Verlosung bei. Oder kommen Sie bei *Gorky 17* den üblen Machenschaften des russischen Geheimdienstes auf die Schliche.

15x *Earth 2150*
15x *Earth 2150*-T-Shirt
15x *Gorky 17*

Wert ca. DM 3.400,-



CDV

GESAMTWERT DM 3.200,-

Von CDV kommt natürlich Wet Attack The Empire Cums Back.

Gleich **35x** ist der Genremix zu gewinnen. Damit natürlich noch nicht genug, einige Statuen (ca. 38 cm) der Hauptdarstellerin Lula in einer ihrer Lieblingsposen.



35x *Wet Attack*
5x Lula-Statue (ca. 38 cm)

WERT DM 3.200,-

THQ

GESAMTWERT DM 3.000,-

Publisher THQ verlost einige Komplett-Pakete.

5x Star-Wars-Paket: *SW: Die Dunkle Bedrohung, SW:Racer, SW: Magie eines Mythos*, Pappständer, Poster, Mousepads, Cap und Tasse.
5x Indiana-Jones-Paket: *Indiana Jones und der Turm von Babel*, Zippo-Feuerzeug und die drei Kinofilme auf Video.
5x Sinistar-Paket: Spiel, größere Spielebox und schwebender Kugelschreiber
5x X-Paket: *X - Beyond the Frontier*, T-Shirt, Poster

Wert ca. DM 3.000,-



Empire

GESAMTWERT DM 3.100,-

Das Empire schlägt zurück - und zwar gleich mit 9 Spielepaketen

Empire beschenkt die Gewinner mit: *MiG Alley, Sega Rally, Ford Racing* und *Pro Pinball - Fantastic Journey*.

Wert ca. DM 3.100,-



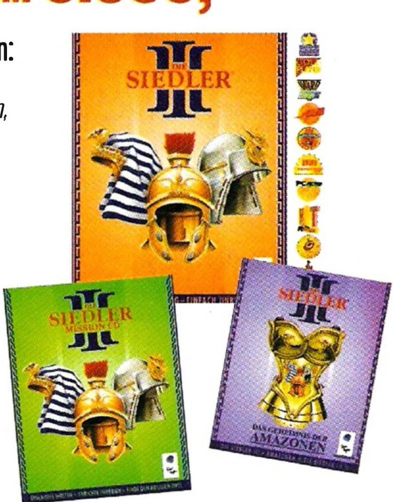
Blue Byte

GESAMTWERT DM 3.000,-

Blue Byte läßt seine Siedler anrücken:

5 Pakete mit: *Siedler 3, Siedler 3 Add-On, Siedler 3 - Geheimnis der Amazonen*, T-Shirt, Blue-Byte-Tasse, *Siedler 3*-Anstecker, *Siedler 3 - Geheimnis der Amazonen*-Poster (signiert)
Als kleine Rarität gibt es noch ein geprägtes Bild mit den Siedlerhelmen als Relief und den Unterschriften des gesamten *Siedler 3*-Entwicklerteams.

Wert ca. DM 3.000,-





Zwei erstklassig bestückte Spielesammlungen buhlen derzeit um die Gunst preisbewusster Käufer. PC Games hat die beiden Kontrahenten miteinander verglichen und sagt, wer den meisten Spielspaß fürs Geld bietet.

■ SPIEL MICH
In einer voluminösen babyblauen Packung stecken vier dicke „Jewel Cases" mit 18 Spielen auf 15 Silberscheiben.

Play the Games Vol. 2

Gipfeltreffen: Electronic Arts, Infogrames und Eidos tragen jeweils fünf Spiele zu dieser Compilation bei.

Spiel	Genre	Hersteller	Ausgabe	Wertung
Command & Conquer 2	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	12/96	90 %
Superbike World Championship	Motorrad-Rennspiel	Electronic Arts	04/99	86 %
Sid Meier's Gettysburg	Strategie	Firaxis	12/97	76 %
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	10/98	71 %
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	06/99	71 %
Heart of Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	08/98	80 %
Gangsters	Rundenstrategie	Hothouse Creations	01/99	77 %
Tomb Raider 2	Action-Adventure	CORE Design	12/97	94 %
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	07/98	82 %
Dark Omen	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	04/98	73 %
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	01/98	67 %
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	Looking Glass	03/98	66 %
WLS 98	Fußballspiel	Silicon Dreams	07/98	73 %
Future Cop L.A.P.D.	Action	Electronic Arts	03/99	49 %
Teletransporter Schlumpf	Jump & Run	Infogrames	Nicht getestet	

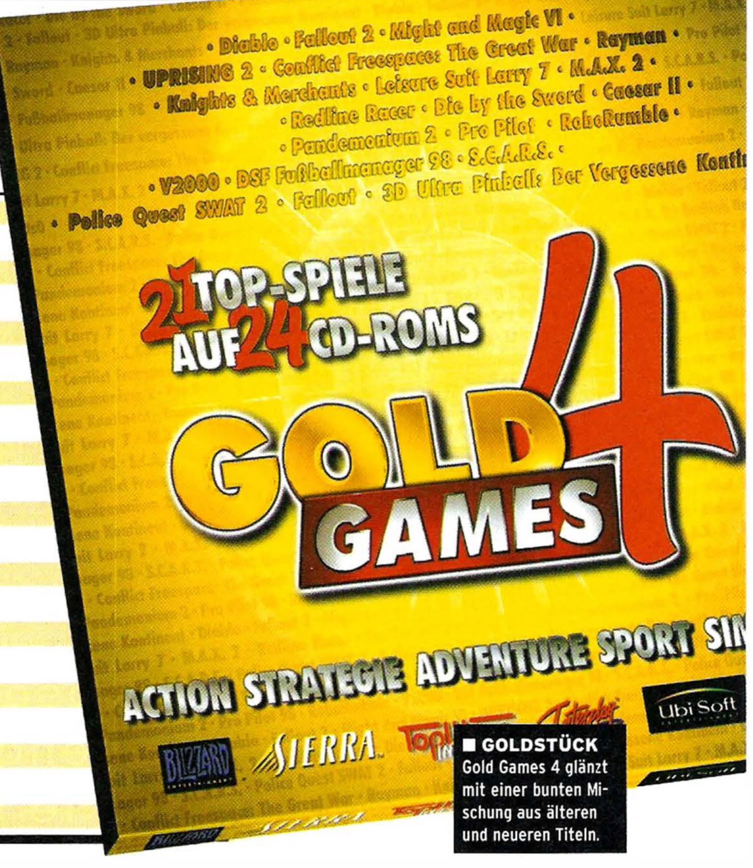
Nicht kleckern, klotzen – nach dieser Devise handelte im vergangenen Jahr TopWare Interactive: Zusammen mit Partner Eidos Interactive entstand ein Paket aus 23 Spielen auf 24 CD-ROMs, das sich hunderttausendfach verkaufte – kein Wunder bei Titeln wie *Tomb Raider* oder *Bundesliga Manager 97*. Die konkurrierenden Spieleriesen Infogrames, Electronic Arts und Virgin Interactive schauten diesem munteren Treiben natürlich nicht untätig zu: Deren Sammlung, *Play the Games Vol. 1*, schraubte das Preisleistungsverhältnis noch mehr in Richtung „unschlagbar". Unter dem selbstbewussten Motto „Da sind sogar Raubkopien noch teurer" wurden Premiumspiele wie *Dungeon Keeper, Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt, Der Industrie-Gigant* oder *FIFA 98* für knapp 70 Mark angeboten. Die Nachfolger beider Compilations sind da wesentlich weniger prominent besetzt, wie die Übersicht beweist.

PC-Games-Leser haben's gut – sie können einfach im Einkaufsführer jeder Ausgabe nachschauen, welches Spiel welche Wertung in welcher Ausgabe kassiert hat. Für diesen Ver-

Gold Games 4

Ubi Soft und Havas Interactive (Blizzard, Sierra) sind in diesem Jahr die Partner für TopWare Interactives vierte Auflage der Gold Games-Serie.

Spiel	Genre	Hersteller	Ausgabe	Wertung
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	90 %
Conflict Freespace	Weltraum-Action	Interplay	08/98	86 %
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	01/99	80 %
Die by the Sword	Action-Adventure	Interplay	05/98	86 %
Fallout	Rollenspiel	Interplay	05/98	80 %
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	TopWare	10/98	78 %
Leisure Suit Larry 7	Adventure	Sierra	01/97	76 %
Might and Magic VI	Rollenspiel	3DO	06/98	88 %
Pandemonium 2	Jump&Run	Ubi Soft	06/98	87 %
Redline Racer	Rennspiel	Ubi Soft	05/98	79 %
Uprising 2	Action	3DO	03/99	72 %
V2000	Action	Ubi Soft	11/98	78 %
Caesar II	Aufbaustrategie	Impressions	12/95	81 %
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	Sierra	08/98	64 %
M.A.X.2	Rundenstrategie	Interplay	09/98	71 %
Rayman	Jump&Run	Ubisoft	01/96	87 %
RoboRumble	3D-Echtzeitstrategie	TopWare	08/98	70 %
3D Ultra Pinball 3	Flipper	Sierra	02/98	42 %
Police Quest SWAT 2	Action-Strategie	Sierra	09/98	48 %
Pro Pilot 98	Flugsimulation	Sierra	09/98	58 %
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	02/99	42 %



■ **GOLDSTÜCK** Gold Games 4 glänzt mit einer bunten Mischung aus älteren und neueren Titeln.

gleichstest haben wir Ihnen das Nachschlagen abgenommen und listen die Inhalte in zwei Tabellen auf. Wie die meisten anderen Compilations enthalten auch *Gold Games 4* und *Play the Games 2* neben zwei, drei Topspielen auch viel minderinteressantes Füllmaterial. Auch wenn Sie bei *Gold Games 4* mehr Spiele und CD-ROMs fürs Geld bekommen, sollten Sie Ihre Kaufentscheidung von Ihren Genre-Vorlieben abhängig machen. Strategiespieler etwa sind mit *Play the Games Vol. 2* definitiv besser beraten: *Command & Conquer: Alarmstufe Rot, Airline Tycoon, Sid Meier's Gettysburg* und *Gangsters* gelten allesamt als gute bis sehr gute Vertreter dieses Genres. Rollenspieler kaufen hingegen *Gold Games 3 – Fallout 1* und *2, Might & Magic 6* und *Diablo* werden Sie auf Wochen hinaus perfekt unterhalten. Actionfans werden mit keiner der beiden Sammlungen so richtig glücklich – allenfalls die TopWare-Sammlung ist mit *Uprising 2, Pandemonium 2* und *Conflict Freespace 2* gut bestückt, bei *Play the Games 2* sticht immerhin *Tomb Raider 2* heraus. Falls Sie sich im Genre „Sport/Rennspiel" heimisch fühlen, kommt nur *Play the Games 2* in Frage - nicht zuletzt wegen *Superbike World Championship*, einer der besten Motorrad-Simulationen, die Sie derzeit bekommen können. Stiefmütterlich behandelt werden mal wieder die Fans von Flugsimulationen: Mit *Pro Pilot 98* (Teil von Gold Games 4) wird kein MS-Flightsimulator-verwöhnter PC-Pilot freiwillig abheben wollen.

Spielspaß für Monate: Einsteiger können unverbindlich in verschiedene Genres hineinschnuppern, Profis komplettieren ihre Sammlung.

Was die Ausstattung anbelangt, liegt *Play the Games Vol. 2* deutlich vorn: Die 18 CD-ROMs befinden sich in vier dicken Plastikschatullen (Jewel Cases), ein 150-seitiges Handbuch mit Kurzanleitungen zu allen Spielen rundet den guten Eindruck ab. Wer mehr wissen möchte, bestellt sich am besten das Lösungsbuch, das für rund DM 20,- im Fachhandel erhältlich ist und eine Fülle an Karten, Cheats und Tips enthält.

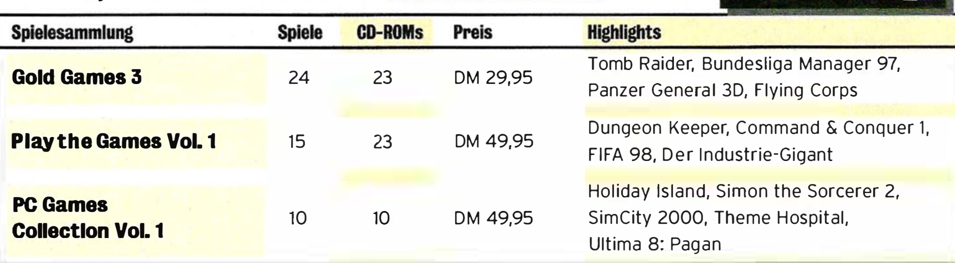
Ähnlich wie Teil 3 kommt *Gold Games 4* in einer ausgeklügelten Papp-Verpackung daher, diese allerdings wesentlich stabiler als bislang, so dass die 24 CD-ROMs nicht mehr so ohne weiteres herauspurzeln können. An Stelle gedruckter Dokumentationen befinden sich die Handbücher auf den CD-ROMs als Dateien zum Selbst-Ausdrucken.

Unterm Strich macht man mit jedem der Pakete ein Schnäppchen. Echte Sparfüchse kaufen konsequenterweise gleich beide Sammlungen und bekommen für den Gegenwert zweier Neuerscheinungen gleich 36 Spiele auf einen Schlag. Erstaunlich: Manche Titel sind noch kein halbes Jahr alt.

Petra Maueröder

Alternativen

Wer weniger als 70 Mark ausgeben möchte, greift zu diesen Alternativen:



Spielesammlung	Spiele	CD-ROMs	Preis	Highlights
Gold Games 3	24	23	DM 29,95	Tomb Raider, Bundesliga Manager 97, Panzer General 3D, Flying Corps
Play the Games Vol. 1	15	23	DM 49,95	Dungeon Keeper, Command & Conquer 1, FIFA 98, Der Industrie-Gigant
PC Games Collection Vol. 1	10	10	DM 49,95	Holiday Island, Simon the Sorcerer 2, SimCity 2000, Theme Hospital, Ultima 8: Pagan



■ **OSCARREIFE LEISTUNG** Über eine Stunde hervorragender Videosequenzen gibt es im Spiel zu bewundern.

Zeiten und Wunder

Wird Unreal abgelöst? Alles deutet darauf hin, dass mit Wheel of Time die neue Action-Referenz kommt.

■ ENTWICKLER **GT Interactive** ■ VERTRIEB **Legend Entertainment** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 99** ■ SONSTIGES **Bis zu 16 Spieler im Multiplayermodus**

QUICKIE

Wer ist Robert Jordan? Robert Jordan ist Autor der Fantasy-Romanreihe *The Wheel of Time*, auf der das Spiel basiert.

Was verbirgt sich hinter dem Citadel-Modus? Der Citadel-Modus ist eine neue interessante Mehrspieler-Variante, die an das klassische „Capture The Flag" angelehnt ist.

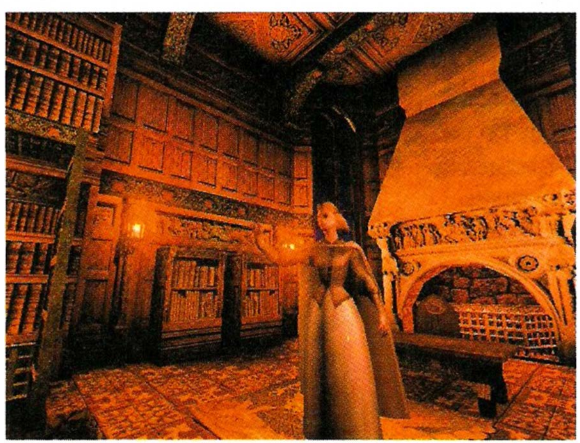
Der Autor ist verantwortlich für die erfolgreichste Fantasy-Reihe aller Zeiten. Das Entwicklerteam ist auf Adventures spezialisiert. Zusammen arbeiten sie an einem 3D-Shooter, der das Genre neu definieren könnte. Wir haben für Sie einen Blick auf die spielbare Version von *Wheel of Time* geworfen und glauben: Das wird der Action-Höhepunkt des Jahres!

Viel hat sich verändert, seit wir das letzte Mal über *The Wheel of Time* berichtet haben. Schien es zunächst noch so, als handele es sich bei der aufwendigen Roman-Adaption um eine Mischung aus Action, Strategie und Rollenspiel, erwies sich Legends neues Meisterwerk nun als reinrassiger 3D-Shooter. Die Hintergrundgeschichte setzt Jahrhunderte vor dem ersten Buch von Robert Jordans Reihe ein - man braucht also kein Experte im *Wheel of Time*-Universum zu sein, um das Spiel zu verstehen. Reizvoll ist es dennoch, denn die Entwickler haben beim Design der Welt offensichtlich darauf geachtet, besonders wichtige Gebäude, Brücken und sogar ganze Landstriche detailgetreu nachzubilden. In der Story geht es wie so oft um den ultimativen Kampf von Gut und Böse: Eine dämonische Macht namens The Dark One wurde mit Hilfe mächtiger Zaubersprüche aus der Realität verbannt und fristet ihr Dasein in einem Gefängnis, das mit magischen Siegeln geschlossen gehalten wird. Der Spieler übernimmt die Rolle der jungen Elayna Sedai, einer Gelehrten und Anhängerin des Ordens der Aes Sedai. Der Weiße Turm, in dem die Schwesternschaft residiert, beherbergt nicht nur riesige Forschungsbibliotheken, sondern auch zwei der Siegel, die das manifestierte Böse in seinem Exil halten. Eines Tages wird der Turm überfallen. Ein Fremder dringt ein, zerstört alles, was ihm in den Weg kommt und klaut zu allem Überfluss auch noch eines der beiden Siegel. Sie werden ausgeschickt, den Unbekannten zu stellen und das wertvolle Artefakt wieder in die Hände der Aes Sedai zu bringen.

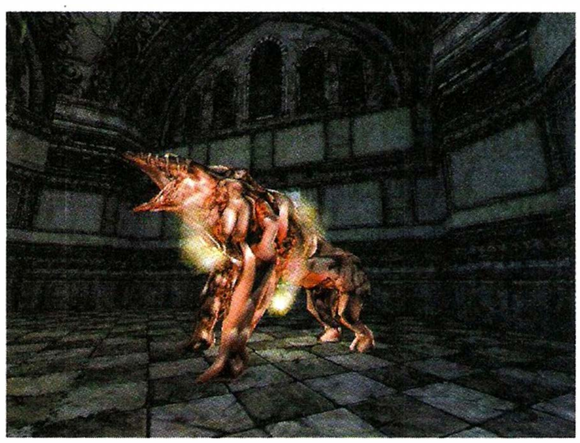
Eigentlich spielt sich *Wheel of Time* wie ein typischer 3D-Shooter - allerdings haben die Designer einige



BAUKASTENSYSTEM Im neuartigen Mehrspielermodus Citadel macht man seine Festung mit Fallen und Wächtern überfallsicher, bevor man sich auf den Weg zu seinem Gegner macht.



FRAUENPOWER Endlich übernimmt mal wieder eine Heldin das Steuer – und zwar ganz ohne übertriebene körperliche Vorzüge.

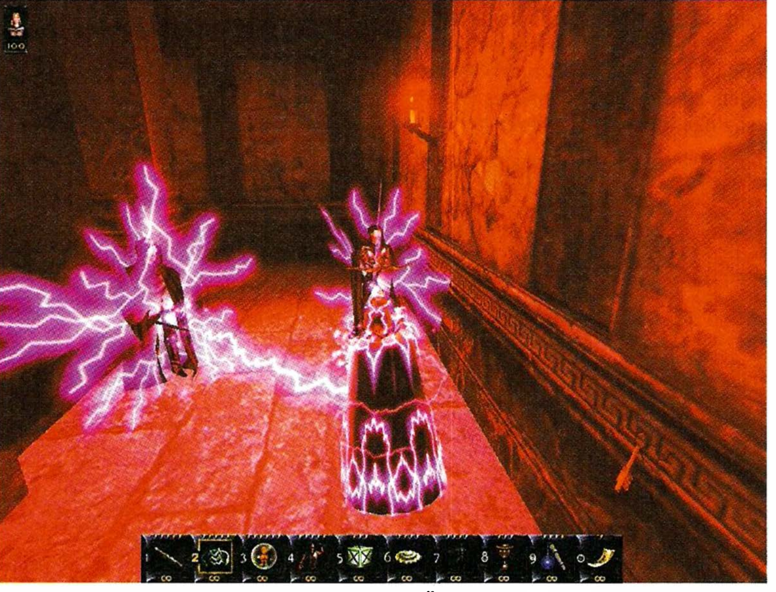


EIN NIEDLICHES TIERCHEN Einer der Hauptgegner im Spiel sieht aus wie ein Hund, dessen Körper aus Leichen zusammengesetzt ist.

nette Features eingebaut, die es Genre-Referenzen wie *Unreal* zumindest ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen macht. Zum einen verfügt wohl kaum ein anderes Spiel aus dem Baller-Bereich (vielleicht mit Ausnahme von *Half-Life*) über eine derart ausgefeilte Story. Die Welt des Robert Jordan ist weit mehr als nur eine weitere Fantasy-Kulisse. In seinen Büchern hat der Autor ein faszinierendes riesiges Universum geschaffen, dessen Charaktere auf vielfältige Art miteinander in Beziehung stehen. Dies merkt man auch im Spiel: Vor jedem Level erzählt eine aufwendige Zwischensequenz die zunehmend komplexer werdende Geschichte weiter – über eine Stunde Filmszenen werden Sie im Laufe der Zeit zu sehen bekommen. Auch die ungewöhnlich detaillierten Missions-Briefings gehen weit über das gewohnte „Gehen Sie da raus und töten Sie 20 Monster"-Niveau heraus. Natürlich sind einige Levels riesige Kampfarenen, in denen Sie Ihren zahlreichen Feinden einfach den Garaus machen müssen. Oft besteht das Ziel aber auch darin, möglichst unerkannt durch bestimmte Gegenden zu gelangen oder Artefakte in seinen Besitz zu bringen. Um diese Ziele zu erreichen, stehen Ihnen weder Schwerter noch Kanonen zur Verfügung; Elayna kann lediglich die Mächte der Magie als Waffe einsetzen. Diese sind in so genannten Ter'angreals gebündelt, die einfach in der Gegend herumliegen und aufgesammelt werden. Über 40 solcher Zaubersprüche sind verfügbar – und das ist nur die Grundausrüstung! Einige der Ter'angreals können miteinander kombiniert werden; für das jeweilige Resultat wird dann aber natürlich keine Haftung übernommen. Entweder Sie erschaffen hierdurch eine noch mächtigere Waffe oder es passiert gar nichts – oder das Experiment geht nach hinten los. Bei der effektiven Monsterbekämpfung ist also neben schneller Reaktion und guter Kampfkraft auch etwas Köpfchen gefragt. In optischer Hinsicht ist *Wheel of Time* ein wahres Meisterwerk: Hier sorgt die für hervorragende Effekte bekannte *Unreal*-Engine ganze Arbeit. Besonders erwähnenswert sind hier die riesigen Innenräume, die schon alleine durch ihre Architektur beeindrucken. Auch an Multiplayer-Fans haben die Ent-



FEUERWERK Der Feuerball ist einer der ersten Zauber, die Elayna anwenden kann.



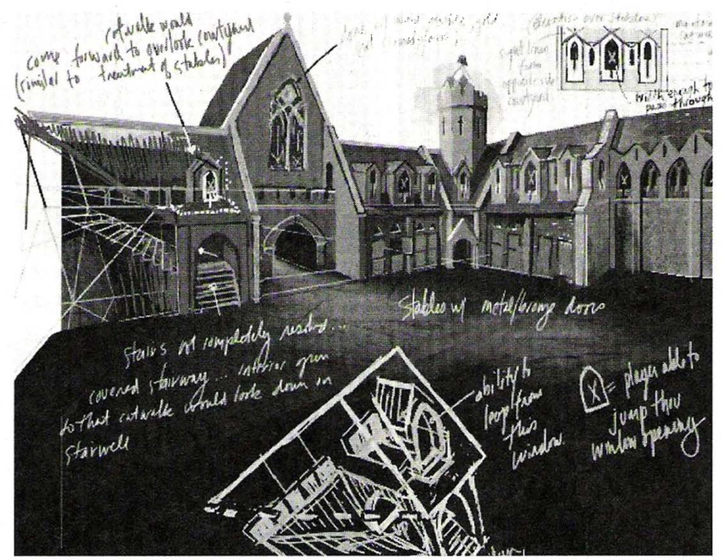
BLITZLICHTGEWITTER Statt der üblichen Schwerter, Äxte oder Pumpguns muss Elayna sich der Kraft der Magie bedienen, um gegen ihre zahlreichen Feinde zu bestehen.

Es geht auch ohne Atombusen: In Wheel of Time spielt eine Frau die Hauptrolle – und zwar auch ohne herausgestellte körperliche Vorzüge sehr überzeugend.

Die komplexe Fantasywelt des Robert Jordan wurde für die Spielumsetzung stellenweise detailgetreu übernommen.

Fantastische Architektur

Die Gebäude sind das eigentliche grafische Highlight in Wheel of Time. Hier sehen Sie, wie die Designer von Legend die atemberaubenden Hallen, Kathedralen und monumentalen Bauwerke verwirklichen konnten.

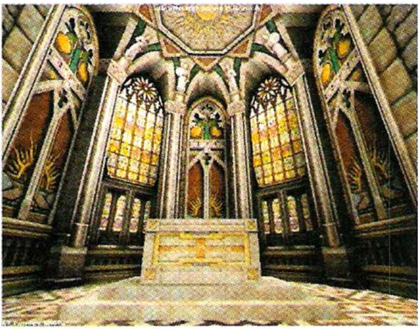


Ausführliche Vorplanung.

Da mögen die Lichteffekte, Monster und Landschaften noch so gelungen sein – der wahre optische Höhepunkt in *Wheel of Time* sind die riesigen Gebäude, deren brillanter Aufbau sich oft erst offenbart, wenn man in einer der großen Hallen den Deckenbau und die Innenkonstruktion betrachtet. Um ihre Ideen entsprechend umsetzen zu können, gingen die Designer einen etwas ungewöhnlichen Weg und engagierten extra einen Architekten, dessen Vorgaben anschließend in Drahtgittermodelle umgewandelt wurden.



ATMOSPHÄRISCH Die Texturen kommen erst durch das farbige Licht richtig zur Geltung.



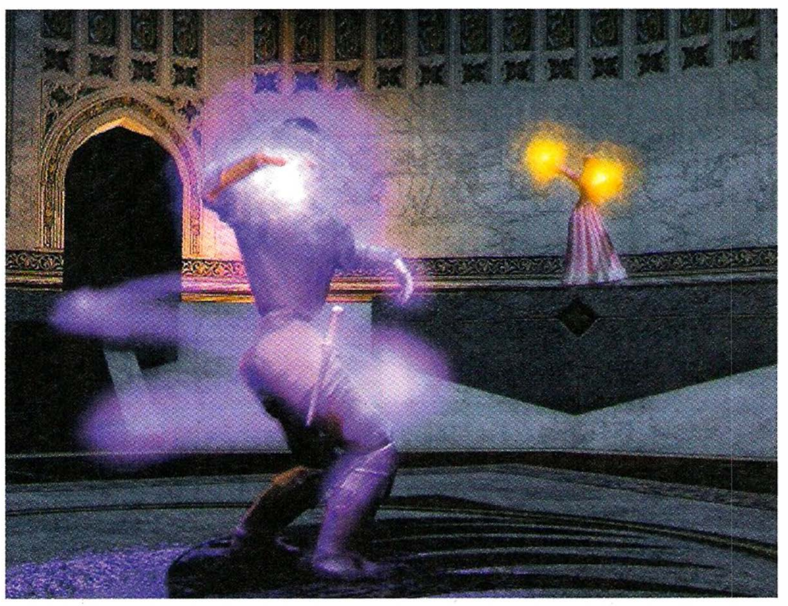
DAS HAUS GOTTES In der Kathedrale sind vor allem die reich verzierten Glasfenster sehenswert.

wickler gedacht und mit dem Citadel-Modus eine äußerst interessante neue Spielart eingeführt: Ähnlich wie im bekannten „Capture The Flag" müssen auch hier Gegenstände aus der Basis des Gegners in die eigene Behausung geschafft werden. Die Besonderheit: Bevor die eigentliche Action losgeht, können Sie Ihre Festung ganz nach Ihrem Geschmack einrichten. Um dem Feind auf seinem Weg möglichst viele Steine in den Weg zu legen, spicken Sie ihr trautes Heim ganz nach *Dungeon Keeper*-Art mit Fallen, Geheimtüren, Wächtern und Monstern. Erst, wenn Sie hiermit fertig sind, machen Sie sich auf den Weg in die Festung Ihres Gegners. Grafik, Gameplay, stimmungsvolle Story: Momentan deutet alles darauf hin, dass mit *Wheel of Time* die *Unreal*-Ära offiziell beendet ist und das Genre einen neuen Spitzenreiter bekommt. Wenn alles nach Plan läuft, wissen wir schon nächsten Monat Genaueres: Das Fantasy-Epos steht kurz vor der Veröffentlichung und sollte schon Ende November in den Regalen stehen.

Andreas Sauerland



SCHOCK-THERAPIE Die meisten Zaubersprüche können kombiniert werden, was zum Überleben in den späteren Levels auch nötig ist.



ZWEIKAMPF DER MAGIER Ein Killer bricht in den Turm der Aes Sedai ein und stiehlt das lebenswichtige Siegel – Sie machen sich auf den Weg, den Eindringling zu stellen.

■ **LEUCHTENDE BEISPIELE** Die rötlich eingefärbten Gebäude (Schule, Stadion, Bürohochhaus) werden von den Bewohnern des „Geisterhauses" regelmäßig angesteuert.

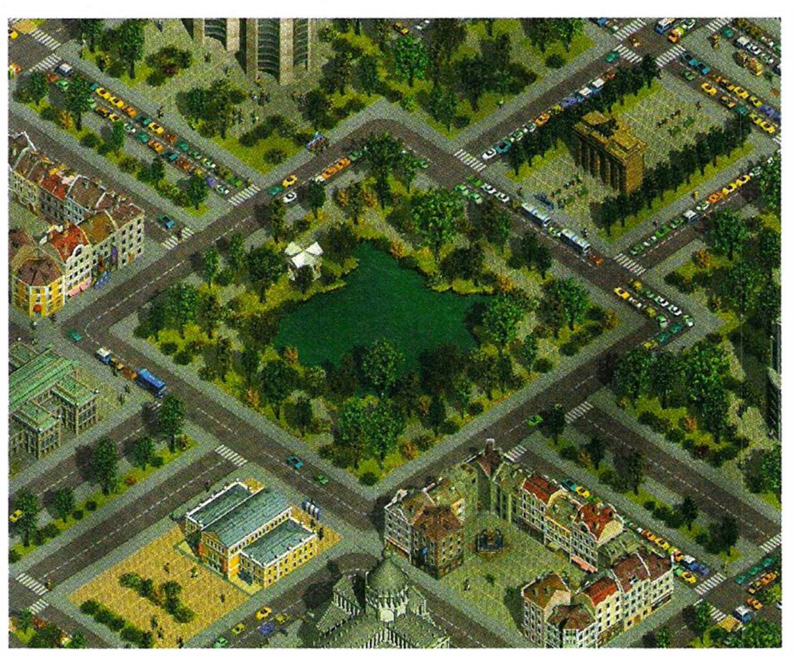
Angestaute Aggressionen

Auch ein zu Hause gelassenes Auto ist ein gutes Auto: Mit Bussen und Bahnen kämpft man gegen das Verkehrschaos.

■ ENTWICKLER **JoWood** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Januar 2000** ■ SONSTIGES **Mehrspielermodus für 4 Personen**

QUICKIE

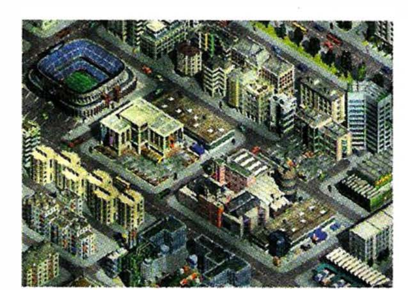
Der Verkehrsgigant – ist das eine andere Bezeichnung für Viagra?
Nein. *Der Verkehrsgigant* ist ein vielversprechendes Aufbauspiel rund um den öffentlichen Personennahverkehr, das es ab Januar 2000 rezeptfrei bei Ihrem Spielehändler zu kaufen gibt.
Was passiert mit Schwarzfahrern?
Man zieht sie aus dem Verkehr.
Fährt Sandra Bullock den Bus?
Nein. Die Gage wäre zu hoch gewesen (merke: „Frau am Steuer – das wird teuer"). Die *Speed*-Heldin dreht zurzeit die Komödie *Babe Behind Bars*.



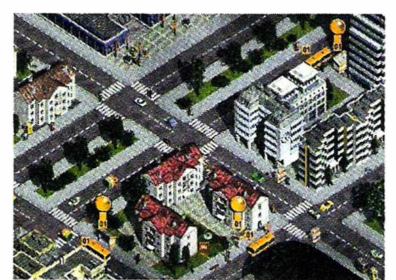
BERLINER LUFT Sehenswürdigkeiten wie das Brandenburger Tor (rechts oben) gewährleisten, dass man auch nach dem Zoomen und Drehen der Perspektive die Übersicht behält.

Ein Fahrzeug mit 250 PS plus Chauffeur, das einen genau dort hinbringt, wo man möchte – und das für nur ein paar Mark am Tag? Das gibt es! Es nennt sich Bus und hält mehrmals täglich sicher auch in der Nähe Ihrer Wohnung.

Es ist schon ein bisschen verrückt: Da liegt die Bushaltestelle vis-a-vis zur eigenen Haustür, und trotzdem quälen sich die meisten Stadtbewohner allmorgendlich mit dem eigenen PKW durch den Stau. Wie kommt's? Genau damit beschäftigt sich *Der Verkehrsgigant*. Die Namensähnlichkeit zu *Der Industrie-Gigant* (Teil 2 kommt im nächsten Jahr) ist nicht ganz zufällig, schließlich stammt auch dieses Aufbauspiel von der österreichischen Firma JoWood. Doch bei der isometrischen Ansicht und beim Grafikstil hören die Gemeinsamkeiten auch schon wieder auf. Wer zum „Verkehrsgiganten" aufsteigen möchte, muss entweder als Unternehmer oder



MEN AT WORK Haltestellen in der Nähe von Fabriken gelten als sichere Einnahmequelle.

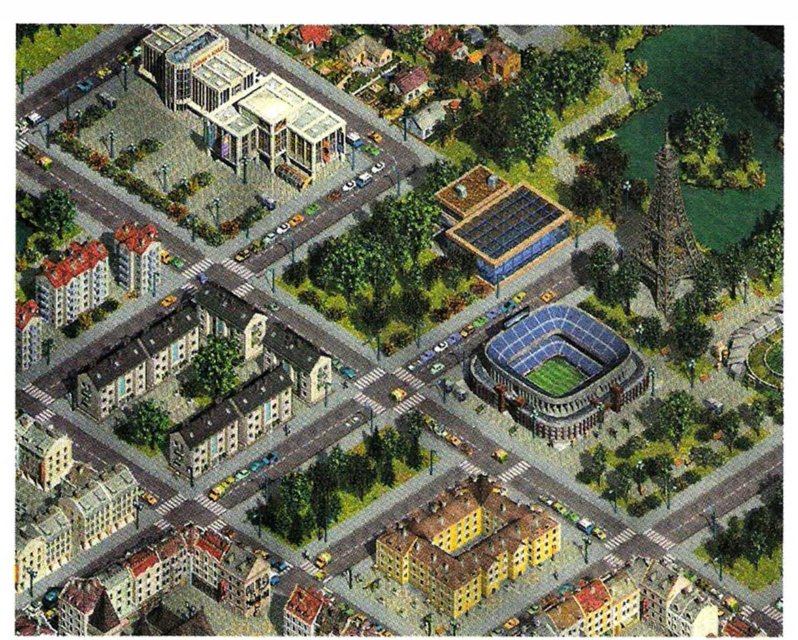


SCHULE GEMACHT Bus-Linie 1 bringt die Kids tagtäglich zu den Schulen der Umgebung.



HANS SCHILCHER
Spieledesigner, JoWood

„Wie beim Industrie-Giganten soll allein schon das Zuschauen Spaß machen."



WOCHENEND & SONNENSCHEIN Eiffelturm und Stadion sind die Anziehungspunkte für die Bewohner dieser Großstadt.

als städtischer Verkehrsbeauftragter entsprechende Erfolge vorweisen. Während es einem als Firmeninhaber darauf ankommt, ein möglichst großes Vermögen anzuhäufen, liegt dem Verkehrsplaner das Wohl der Bürger am Herzen – und natürlich die alljährliche Wiederwahl. In beiden Fällen kämpfen Sie gegen das Verkehrschaos kleiner, mittlerer und großer Städte: Den Blechlawinen sollen Sie mit Bussen, Straßenbahnen, S-Bahnen, Eisenbahnen, Schwebebahnen und Magnetbahnen beikommen.

Für den Anfang genügt eine einfache und vergleichsweise preiswerte Buslinie: Sie kaufen einen Omnibus, verpflichten einen Fahrer, errichten Haltestellen, legen die Route fest und bestimmen den Fahrpreis. Stellt sich die Frage: Woher weiß ich, wo ich meine Haltestellen bauen soll? Zunächst müssen Sie herausfinden, welche Personen regelmäßig bestimmte Orte ansteuern. JoWood macht's Ihnen dabei so komfortabel wie möglich: Durch einfaches Anklicken eines Bürogebäudes erfährt man zum Beispiel, aus welchen Gegenden die dazugehörigen Angestellten stammen. Und wenn Sie ein Wohnhaus markieren, leuchten Gebäude wie das Stadion (Freizeit) oder eine Schule (Lernen) auf. Sobald der Bus seine Route aufnimmt, klingelt's erstmals in Ihrer Kasse – und wer seine Finanzen im Griff hat, wird bald seine erste Straßenbahnlinie einweihen dürfen.

Um es Einsteigern etwas einfacher zu machen, sind die Einwohner in Anfänger-Städten ausgesprochene Fans von öffentlichen Verkehrsmitteln und nehmen auch etwas längere Fußmärsche auf dem Weg zur Haltestelle in Kauf. Fortgeschrittene und Profis werden hingegen mit dem so genannten „Realmodell" konfrontiert, sprich: Jeder Bewohner überlegt sich ganz genau, mit welchem Verkehrsmittel er am bequemsten und schnellsten ans Ziel gelangt. Um die potenziellen und zuweilen auch etwas schwerfälligen Fahrgäste zum Umsteigen zu bewegen, kontern Sie mit niedrigen Fahrpreisen und rühren für Ihr Ange-

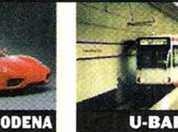
Fahrspaßbarometer

Sie wollen möglichst schnell von Punkt A nach Punkt B gelangen? Wir bietet unverzichtbare Kaufberatung für Verkehrsgiganten.



BOBBY-CAR	
Höchstgeschwindigkeit	ca. 5 km/h
Sitzplätze	1
Listenpreis	ca. DM 90,-
Lieferzeit	verfügbar





	FIAT PUNTO	SLK 230	FERRARI 360 MODENA	U-BAHN
Höchstgeschwindigkeit	ca. 160 km/h	ca. 230 km/h	295 km/h	ca. 80 km/h
Sitzplätze	4	2	2	80 (+ 200 Stehplätze)
Listenpreis	ca. DM 19.000,-	ca. DM 64.000,-	ca. DM 222.000,-	ca. DM 6 Mio
Lieferzeit	3 Monate	ca. 18 Monate	ca. 9 Monate	ca. 2 Jahre





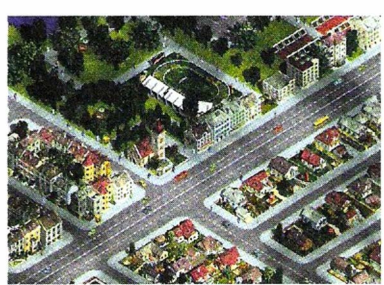
	STRASSENBAHN	BUS	ICE	AIRBUS 340
Höchstgeschwindigkeit	ca. 70 km/h	ca. 80 km/h	ca. 280 km/h	ca. 880 km/h
Sitzplätze	100 (+ 60 Stehplätze)	32 (+ 60 Stehplätze)	750	212
Listenpreis	ca. DM 3,5 Mio.	ca. DM 400.000,-	ca. DM 25 Mio.	ca. $ 140 Mio.
Lieferzeit	ca. 18 Monate	ca. 9 Monate	ca. 1 Jahr	ca. 1 Jahr

bot die Werbetrommel. Doch all dies nützt nichts, wenn Ihre Busse nicht in jene Gegenden fahren, die von vielen Einwohnern angesteuert werden. Gibt es kein Verkehrsmittel, mit dem man in akzeptabler Zeit, zu akzeptablen Bedingungen (Stichwort: Sardinenbüchse) und zu akzeptablen Preisen zum Ziel gelangt, wird auf den PKW zurückgegriffen.

Die Einnahmen stammen natürlich zum größten Teil aus dem Fahrkarten-Verkauf; durch das Bekleistern der Busse und Bahnen mit Werbung verdient man sich die eine oder andere zusätzliche Mark dazu. Aber aufgepasst: Wenn die zugesagten Fahrgastzahlen nicht erreicht werden, gibt's kein Geld und obendrein noch eine saftige Strafe.

So eine Stadt erstreckt sich über mehrere Bildschirme und fasst zwischen 5.000 und 80.000 Bewohner, die natürlich nur zum Teil in den Miniaturstädten herumstapfen – jede Person auf dem Bildschirm symbolisiert etwa 20 Zeitgenossen mit gleichem Tagesablauf, ein Auto steht stellvertretend für zehn weitere. Dadurch bekommt *Der Verkehrsgigant* jenen angenehmen Wuselfaktor, den Aufbauspiele dieses Kalibers aufweisen. Spieldesigner Hans Schilcher will erreichen, dass „allein das Zuschauen schon Spaß macht". Wenn Sie sich mal den Spaß machen und die Wege der Autos und Personen verfolgen, werden Sie feststellen, dass deren Routen nicht etwa zufällig ausgewürfelt werden, sondern wirklich „Sinn" machen. Die Zeit, die man mit dem schlichten Beobachten des Stadtverkehrs und der Personenströme verbringt, zahlt sich in jedem Fall aus.

Das Schöne an Aufbauspielen wie *Der Verkehrsgigant*: Die Folgen einer Entscheidung lassen sich auf einen Blick erkennen, ohne dass man erst langwierig in Statistiken nachschauen müsste. Wenn Ihre U-Bahnlinie von einem Ende der Stadt zum anderen die Pendler in Scharen anzieht, wird sich die Verkehrssituation in der Innenstadt spürbar entspannen. Spätestens dann, wenn Sie die höchste Zoomstufe anwählen, sehen Sie es: Die riesigen Städte stammen nicht aus dem Zufallsgenerator, sondern wurden



VORORT IM VORORT Die reichen Vorstädter sind nur schwer zum Umsteigen zu bewegen.

Die neue S-Bahn-Klasse

Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, hat der Bau einer S-Bahn-Linie große Vorteile: Sie ist bei weitem günstiger als die schnelle U-Bahn und verkraftet viel mehr Passagiere als ein Bus.



1 ALLES EINSTEIGEN
Haltestellen gibt es in verschiedenen Ausführungen – vom schlichten Pfahl mit angeschlagenem Fahrplan bis hin zur wind- und wettergeschützten Variante inklusive Sitzplätzen und Zigarettenautomaten.

2 PLATZ DA!
Gebäude können gesprengt werden, falls Sie der Meinung sind, dass just an dieser Stelle ein neuer U-Bahnhof entstehen muss. Straßen dürfen Sie nicht verändern.

3 HANDARBEIT
Um jedem Stadtteil ein individuelles Aussehen zu verleihen, wurden Details wie Telefonzellen, Haltestellen, Bäume, Blumenbeete oder Lichtmasten von Hand gesetzt.

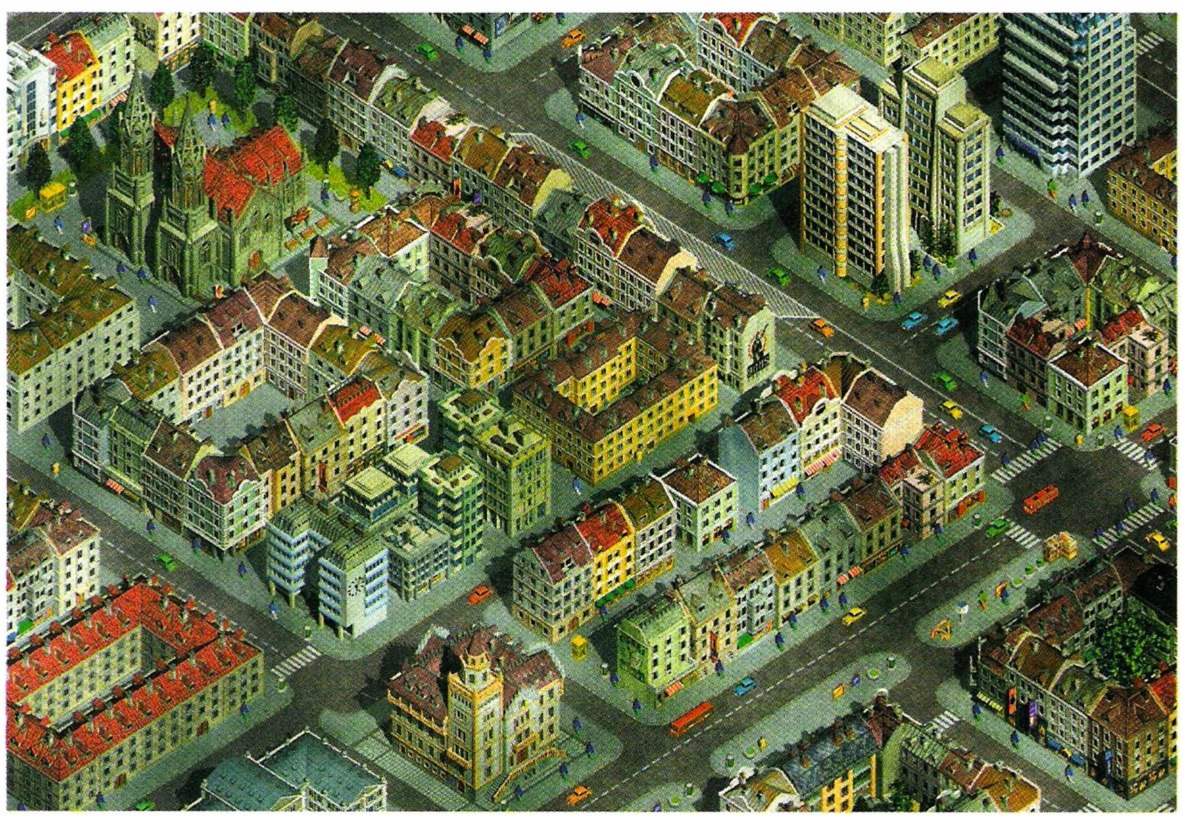
4 LINIENTREU
Die orangefarbenen Symbole markieren die Haltestellen der S-Bahn-Linie 1. Dadurch können Sie auf einen Blick den Verlauf der Route nachvollziehen.

5 ZIELSICHER
Sobald Sie ein Wohnhaus anklicken, werden die regelmäßigen Ziele der Bewohner angezeigt, zum Beispiel Einkaufszentrum, Bürogebäude oder Park.

6 WOHER & WOHIN
Markierte Spezialgebäude (beispielsweise ein Stadion oder ein Einkaufszentrum) zeigen, aus welchen Vierteln die Besucher stammen.

7 STADTLICH
In einer Stadt dieser Größe wohnen um die 30.000 Bürger, von denen 1.500 tatsächlich auf den Bürgersteigen und Plätzen umherwandeln.

8 ARCHITEKTEN
Mehr als 500 verschiedene Bauwerke haben die JoWood-Designer gebastelt. Hinzu kommen Hunderte von Fahrzeugen und Figuren.



In vielen Missionen bekommt man es mit aggressiven Computergegnern zu tun, die Ihnen mit Dumpingpreisen, ausgefeilten Routen und superbequemen Bussen die Fahrgäste abluchsen.

BLICK FÜRS WESENTLICHE Besitzer eines 24"-Monitors können das Spiel in wahrlich gigantischen Auflösungen von 1.280 x 1.024 Bildpunkten betreiben. Wie, Sie haben gar keinen 24"-Bildschirm? Dann gewinnen Sie doch einfach einen. Zum Beispiel bei PC Games. Ab Seite 44.

Haus für Haus, Telefonzelle für Telefonzelle, Straßenlampe für Straßenlampe per Hand zusammengesetzt. Eine Arbeit, die sich gelohnt hat: Da gibt es schmucke Villengegenden, lauschige Flussläufe, graue Industriegebiete, Stadtkerne mit Kathedralen und Fußgängerzonen, ausgedehnte Gewerbegebiete am Rande der City mit gigantischen Einkaufszentren und vieles mehr. Damit jeder Straßenzug anders aussieht, haben die JoWood-Grafiker mehr als 500 Gebäude entworfen und gerendert.

Beim Verkehrsgiganten müssen Sie sich nicht um Kleinkariertheiten wie etwa den Fahrplan kümmern; stattdessen entscheiden Sie lediglich, wie viele Fahrzeuge Sie gleichzeitig auf welcher Linie einsetzen wollen. Allerdings kommt man – wie beim *Industrie-Giganten* – nicht darum herum, den Fuhrpark regelmäßig zu modernisieren. Denn wenn die Konkurrenz preiswertere, bequemere, größere und leisere Fahrzeuge einsetzt, ist man zum Nachziehen förmlich gezwungen. Zudem geht die Wartung der Busse und Bahnen mächtig ins Geld. Verzichten können Sie darauf nicht, denn defekte Vehikel verursachen unter Umständen schwere Unfälle.

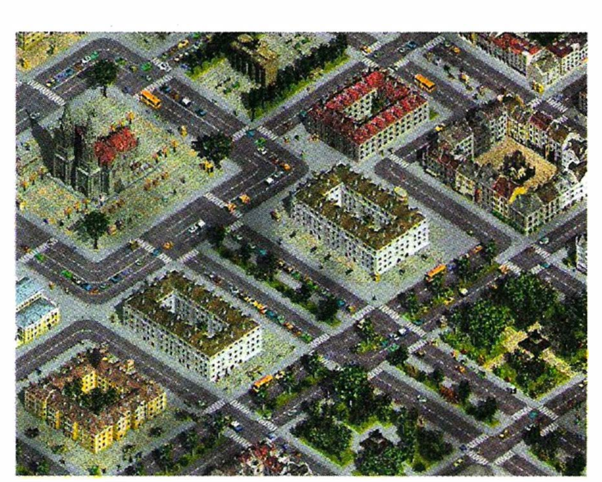
Genauso wie beim *Industrie-Giganten* liefert JoWood eine ganze Reihe von Kampagnen, Einzelmissionen und Szenarien mit – plus einen Endlosmodus zum unbeschwerten Vor-sich-hin-Bauen von Verkehrslinien.

Während die ersten Missionen noch zum Kennenlernen des Spiels gedacht sind, sollen Sie in den späteren Szenarien ein krisengebeuteltes Unternehmen wieder in die schwarzen Zahlen bringen oder einem Rockkonzert Herr werden, das Tausende von zusätzlichen Besuchern in die Stadt lockt. Hin und wieder kämpfen Sie nicht nur gegen den morgendlichen Stau, sondern zusätzlich gegen hinterhältige Computergegner. Und im Mehrspielermodus müssen Sie sich gegen bis zu drei menschliche Mitspieler beweisen.

Das hört sich alles so gut an, dass man am liebsten gleich losspielen möchte. Doch leider hat sich die Veröffentlichung des *Verkehrsgiganten* von Dezember 99 auf Januar 2000 verschoben, so dass die Fans von Spielen wie *Der Industrie-Gigant*, *Transport Tycoon*, *Railroad Tycoon 2* oder *SimCity 3000* sich über den Jahreswechsel hinaus gedulden müssen und unterm Weihnachtsbaum noch keine U-Bahnlinien entwerfen dürfen. Doch die Wartezeit wird sich lohnen: *Der Verkehrsgigant* greift eine unverbrauchte Idee auf und setzt sie mit schmucker Grafik um.

Übrigens: Die Hälfte der PC-Games-Redaktion gelangt zu Fuß, mit dem Fahrrad oder eben mit öffentlichen Verkehrsmitteln ins Büro, während sich die andere Hälfte durch den Nürnberger Berufsverkehr quält.

Petra Maueröder



KREUZ & QUER An solchen Kreuzungen müssen Sie über kurz oder lang mit massiven Verkehrsbehinderungen rechnen.



KULTURSCHOCK An häufig angesteuerten Bauwerken (hier ein Museum und eine Kathedrale) lohnt sich der Bau einer U-Bahn-Station.



■ MANN GEGEN MANN
Halo verwickelt die Menschheit in einen Krieg gegen The Covenant auf einem gigantischen, fliegenden Stahlring.

Erster Blick in die Stahlkugel

In Bungies Programm scheint eine ganze Welt hinter dem Monitor zu leben – und das schon Monate vor der Fertigstellung.

■ ENTWICKLER **Bungie Software** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Genre-Mix aus 3D-Action, Strategie und Adventure**

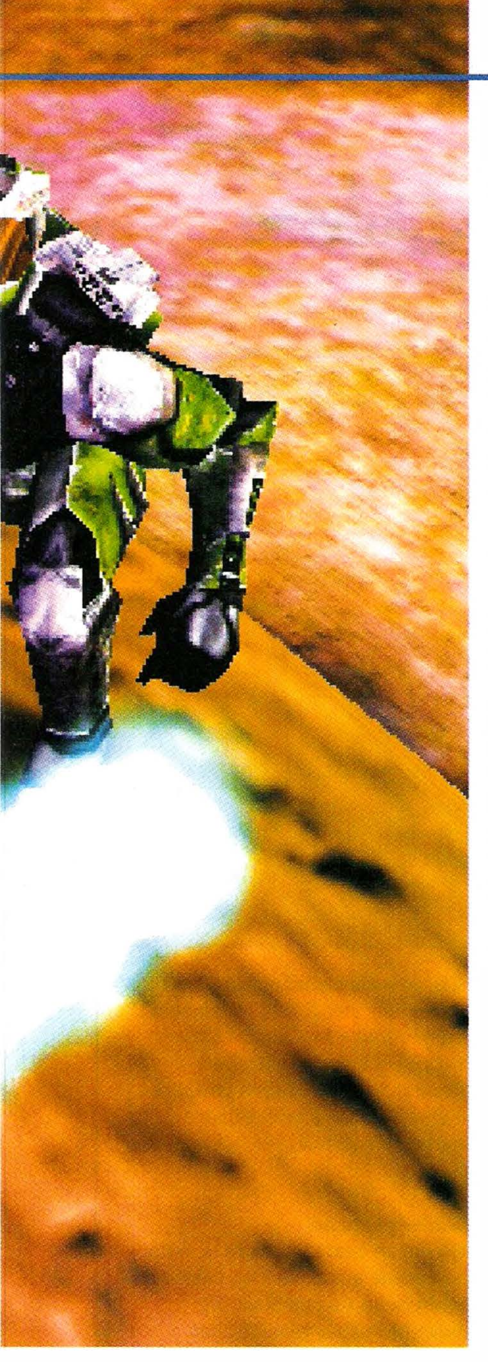
QUICKIE

Was ist denn so innovativ an Halo?
Alles und nichts. Die Welt stammt aus *Ringworld*, die Fahrzeuge aus *Moon Patrol*, das Spielprinzip aus *Delta Force*. Aber es sieht viel genialer aus.

Schon wieder Einzelkämpfer?
Ja. Aber Halo wird Ihnen Kameraden zur Seite stellen, mit denen Sie Pferde stehlen können. Oder wenigstens ein Alien-Raumschiff.

In *Terminator* existiert eine zweiminütige Szene, die wegen ihrer Dunkelheit von kaum einem Betrachter wahrgenommen wird: Riesige Geländewagen mit Geschützen auf den Ladeflächen rasen über ein Schlachtfeld. Laser versengen die Erde und Kampfroboter zerquetschen ihre Gegner.

Für zahlreiche Fans waren diese zwei Minuten die besten des ganzen Films. Mit Bungies *Halo* wird man einem solchen Chaos länger frönen können. Wasserflächen kräuseln sich, Wolken ziehen vorüber und werden vom Wind verzerrt, zahllose Lebewesen stolpern durch die verwüsteten Landschaften. Während sich die Jeeps durch das Gelände arbeiten, wird Kies von den einzeln aufgehängten Rädern hochgeschleudert. Eine harte Bremsung lässt die Insassen von ihren Sitzen rutschen. Eine ganze Welt scheint hinter dem Monitor zu leben – und das Programm befindet sich noch Monate vor seiner Fertigstellung! „Das ist *Halo*", verkündete Doug Zartman, Pressesprecher von Bungie Software, und erklärte auch gleich den Grund für die fehlende Handlung: „Unsere Philosophie ist es, ein Spiel in drei Stufen zu erstellen: Zuerst bauen wir eine glaubwürdige Welt. Danach arbeiten wir an den Mehrspieler-Aspekten und erst zum Schluss bringen wir die Einzelspielermodi unter Dach und Fach. Wir haben bereits eine wunderschöne Welt erschaffen ...", die eigentlich ein Ring ist. Die Spielwelt, deren Struktur offensichtlich Larry Nivens *Ringworld* entliehen wurde, ist ein seltsames Metallgebilde, das um einen riesigen Gasplaneten kreist. Der „Halo" genannte Ring wurde von einer unbekannten außerirdischen Rasse gebaut und verfügt über ein geschlossenes Ökosystem. Halo ist so klein, dass man dicht über dem Horizont seine aufwärts gerichtete Biegung erken-





HIMMELSTÜRMER Die Schlachten finden auf dem riesigen Rad statt, das sich im Hintergrund gen Himmel streckt. Die geringe Breite wird taktische Auswirkungen haben: Es ist immer möglich, seitlich „herabzufallen".

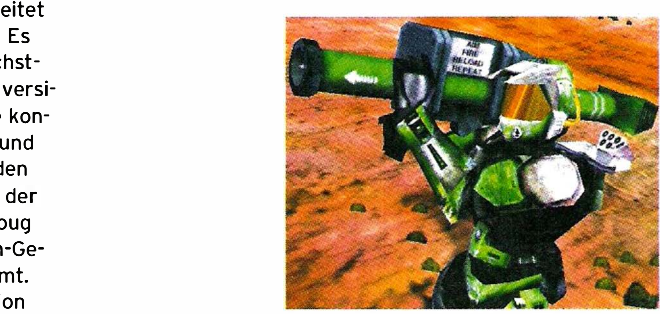
Halo ist so klein, dass man dicht über dem Horizont die aufwärts gerichtete Biegung des Stahlrings erkennen kann.



GRAFIKWUNDER Dreidimensionale Rauchfahnen und Sonnenlichteffekte werden in Halo erstmals in dieser Masse eingesetzt. Die dafür notwenige Rechenpower ist noch kaum verbreitet.

nen kann. So schön das System auch ist, seine Existenz ist bedroht: Langsam, aber sicher driftet Halo zu dem Planeten hinab und wird in absehbarer Zukunft in ihm versinken. Zufälligerweise entdecken eine menschliche Expedition und eine außerirdische Rasse namens „The Covenant" gleichzeitig diesen Ring und erheben Anspruch auf exklusive Rechte an dem Gebilde. Grund genug für einen ausgewachsenen interstellaren Krieg.

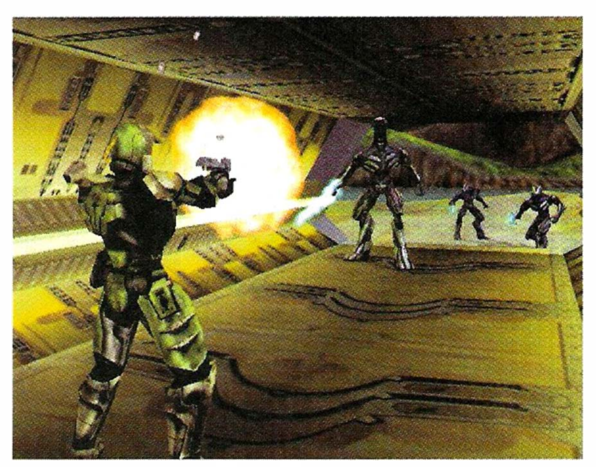
Zum aktuellen Zeitpunkt arbeitet Bungie an den Mehrspielermodi. Es gibt noch keine verlässliche Höchstzahl der Mitspieler, aber Bungie versichert, dass das Programm keine konzeptionelle Beschränkung habe und so viele Spieler teilnehmen werden können, wie es die Performance der beteiligten Computer erlaubt. Doug Zartman betont, dass dem Team-Gedanken oberste Priorität zukommt. Zu einer Einzelkämpfer-Simulation soll *Halo* nicht ausarten können. Ein gut gemischtes Team wird der Schlüs-



VORSPRUNG DURCH TECHNIK Nur die Covenant werden über Flugobjekte verfügen.



RIPLEY HILF! Die Kämpfer der The Covenant erinnern stark an die Monster der Alien-Saga.



ACTION-ADVENTURE Innerhalb der wenigen auf dem Halo verstreuten Gebäude erinnert die Optikstark an gängige Action-Adventures.

sel zum Erfolg sein: Ein Spieler, der eine Begabung für Rennspiele hat, soll fahren, während ein guter Schütze die MG bedient und jemand mit schnellen Reaktionen die Schrotflinte bekommt. Zartman verspricht ein Punktesystem, mit dessen Hilfe ein Spieler zu Online-Ruhm kommen kann. Bei entsprechenden Leistungen kann ein Spieler in der Rangliste der Fahrer eine Spitzenposition einnehmen, ein anderer kann sich einen Ruf als Pilot erarbeiten. Ein weiterer Aspekt des Mehrspielermodus ist die Wahl der Waffen. Es gibt keine BFG (Best Fucking Gun) in *Halo* und jede Waffe wird spezielle Vor- und Nachteile haben. Beispielsweise ist es schwer, mit der Panzerfaust zu zielen und für das Nachladen wird viel Zeit benötigt. Wenn man aber einen Teamkollegen mit einem Laserzielgerät hat, kann sich dieser hinter den Feind schleichen und das Zielen übernehmen.

Während das menschliche Militär hauptsächlich über konventionelle Waffen verfügt, setzen die Streitmächte der The Covenant auf Energie. Ihre Waffen reichen von Laserpistolen bis hin zu *Star Wars*-artigen Energieschwertern. Die Luftkissenboote und Flugzeuge sehen organisch



TOTALSCHADEN Aliens haben dem Geländewagen zwei Räder zerschossen. Der Fahrer konnte sich gerade noch in Sicherheit bringen.

Interaktive Grafikdemo

Alle Objekte außer dem Boden sind beweglich. An der Anzahl der interaktiven Gegenstände wurde nicht gespart, um *Halo* zum Sommerhit 2000 zu machen.



1 Mündungsfeuer
Transparente Mündungsfeuer sind längst zum Standard geworden. Bungie Software setzt mit einer volumetrischen Darstellung der Lichteffekte noch eins drauf.

3 Einzelradaufhängung
Jedes der vier Räder ist einzeln aufgehängt – und nimmt separat Schaden. Sogar als Dreirad bewegt sich der Wagen (entsprechend langsam) selbst über rauestes Gelände.

2 Patronenhülsen
Der Flug jeder einzelnen Patronenhülse wird in Szene gesetzt. Noch nach Stunden können die verschossenen Hülsen auf dem Waldboden wiederentdeckt werden.

4 Baumbestand
Wie üblich bestehen auch in *Halo* die Baume aus einzelnen Flächen. Deren hohe Anzahl lässt die Vegetation aber realistischer aussehen als in den meisten Konkurrenzprodukten.



STELLUNGSKRIEG Obwohl der Spieler nur einen einzelnen Kämpfer repräsentiert, liegt es an ihm, Panzer und Geschütze in eine strategisch sinnvolle Position zu bringen.

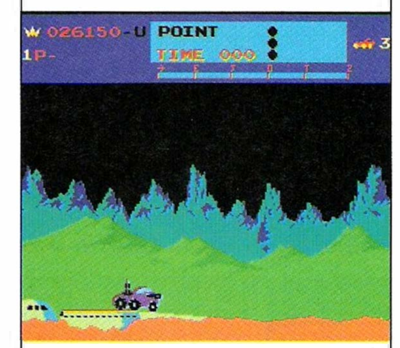


Zartman ist sich sicher, dass Halo der Benchmark sein wird, an dem sich die Konkurrenz messen lassen muss. Er verspricht ein Punktesystem, mit dessen Hilfe ein Spieler zu Online-Ruhm kommen kann.

STELLUNG HALTEN Die romantische Grafik täuscht: In diesem Mehrspielerturnier lauern mehrere Aliens hinter den Hügeln, um die strategisch wichtige Brücke einzunehmen. Dank spezieller Waffen kann der einzelne Soldat auch gegen Gruppen eine reelle Siegchance haben.

Geschichte

Die Ähnlichkeit der *Halo*-Transporter mit dem Gefährt aus *Moon Patrol* ist nicht zu übersehen.



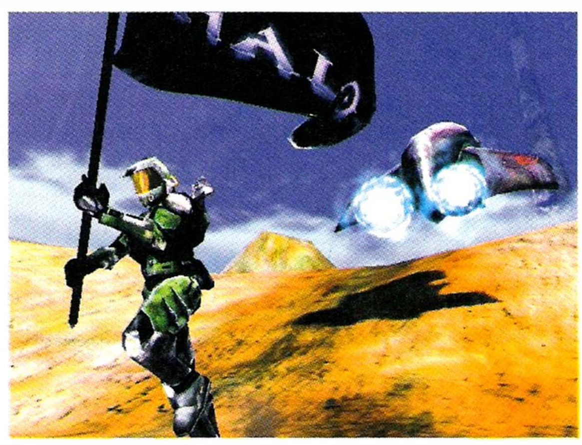
ANNO 1982 Moon Patrol von Irem Software stand Pate für das Design *Halos.*

Gleichzeitig Gegner bekämpfen, die vorausliegende Landschaft analysieren und auch noch fahren – das ist seit zwei Jahrzehnten ein probates Rezept für Spielspaß. Seit *Moon Patrol* griffen zahlreiche Programme dieses Spielprinzip auf und wurden in den unterschiedlichsten Genres erfolgreich. Ersmals seit 17 Jahren wird mit *Halo* ein Fahrer und seine Mannschaft in die eigentlich naheliegende Spielidee integriert.

aus und erinnern an die Schiffe, die im Kinofilm *Stargate* verwendet wurden. „Es gibt zahllose Spiele, die einen Konflikt zwischen Menschen und Außerirdischen zum Thema haben. Wir glauben nicht, dass schon alles aus der Thematik herausgeholt wurde ... wenigstens, was das `Look and Feel´ betrifft und – was noch wichtiger ist – die Story." Zartman ist sicher, dass *Halo* der Benchmark sein wird, an dem sich die Konkurrenz messen lassen muss. Für die Animationen wird eine Inverse Kinematik verwendet. Dabei handelt es sich um eine „Technik, mit der Hierarchien aufgebaut werden, um Bewegungen von Objekten über eine Kette gleichmäßig zu verteilen." Die Erläuterung von Zartman ist einfach: „Verdammt schöne, realistische Animationen."

Um den Einzelspieler zu beschäftigen, wird *Halo* in den nächsten Monaten ein strategisch angehauchtes Action-Adventure werden. Dabei soll es sich nicht um die Aneinanderreihung statischer Missionen handeln. Sämtliche Objekte sollen bereits zu Beginn des Spiels vorhanden sein und sich abhängig vom Lauf der Dinge entwickeln. Da der Spieler mit seinen Handlungen eine ganze Kette von Auswirkungen verursacht, wird kein Spiel wie das andere sein. In *Halo* ist der Einzelspieler ein Untergrundkämpfer, der im Großen und Ganzen auf sich alleine gestellt sein wird. Es gibt nur wenige computergesteuerte Kameraden, mit denen interagiert werden kann. Bungie wird das Spiel erst veröffentlichen, wenn deren Intelligenz zum Ausgleich ihrer geringen Anzahl so hoch ist, dass sie wirklich hilfreich sind: Sie sollen ihre gesammelten Informationen über den Feind weitergeben, selbstständig die Positionen des Jeeps besetzen, dem Spieler einen geeigneten Weg weisen und gemeinsam mit ihm gegen die Covenants kämpfen.

Harald Wagner



CAPTURE THE FLAG Einen ersten Hinweis auf zukünftige Mehrspielermodi liefert dieser Soldat, der seine Fahne in Sicherheit bringt.

Von Schmoll & P

Wir schreiben das Jahr Eins nach Tomb Raider 3: Die Konkurrenz hat wieder Mut gefasst, der resoluten Süßen soll es an den Kragen gehen. Inmitten des Mobs ein Mann, der lange selbst als Branchenikone galt: Mister Indiana Jones.

Fotos: Rajat Ghosh und Filmbild Fundus Robert Fischer

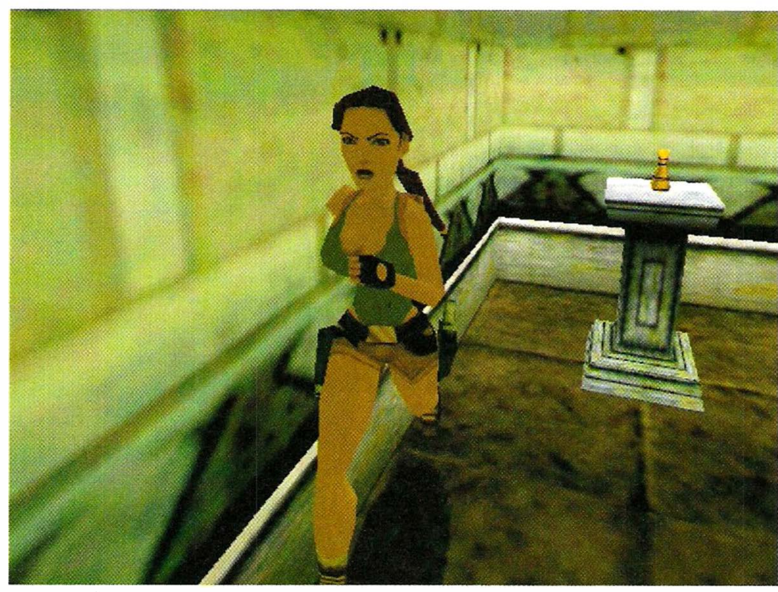
mund
eitsche

LARA CROFT

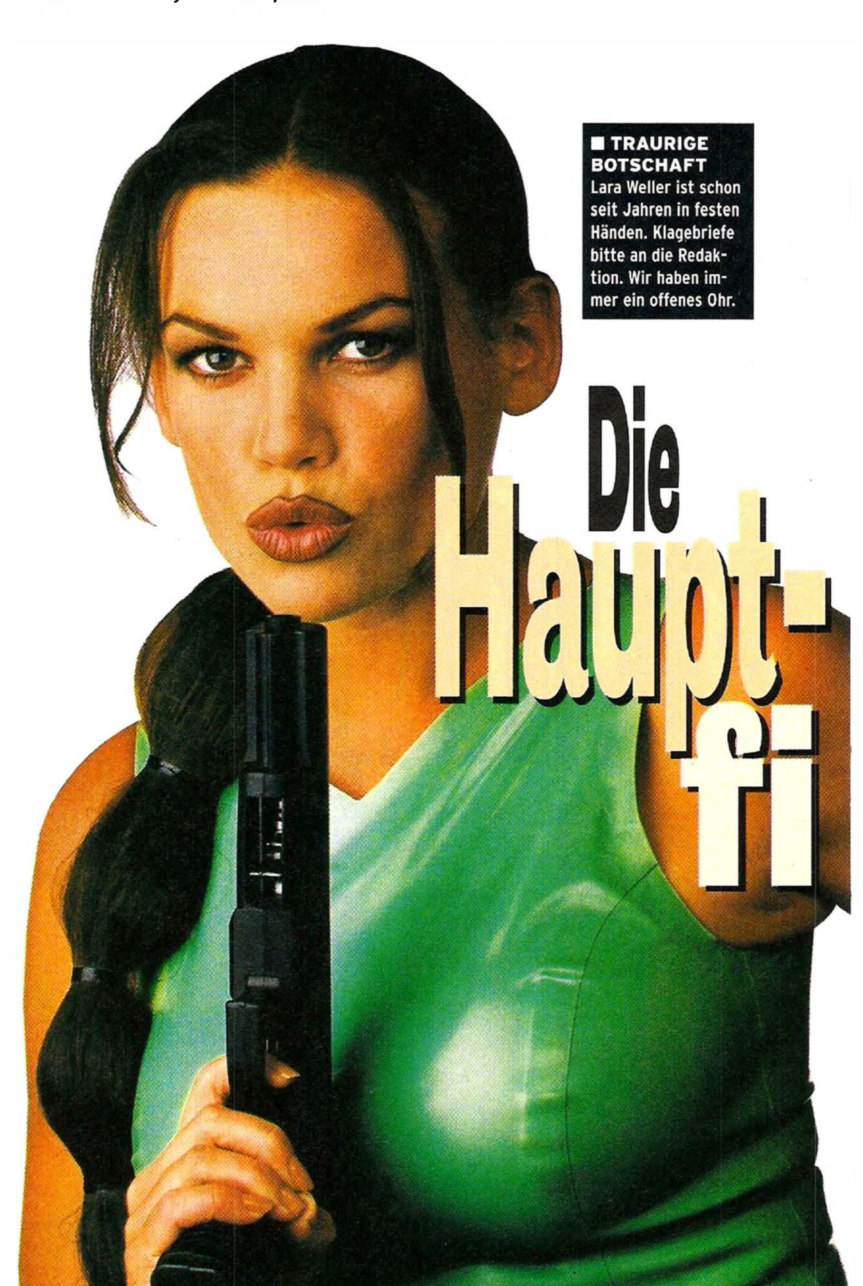
- Lara - Energiebündel voller Geheimnisse.
- Charakter bestimmt Spielfluss.

Lara veränderte sich, als sie einen Flugzeugcrash nur um Zopfesbreite überlebte. Seither sucht sie ruhelos das Extreme, den Grenzbereich zwischen Adrenalinstoß und Atemstillstand. Sie ist zu einer Einzelgängerin geraten, die in Mysterien findet, was sie im spießigen Schoß der Adelsfamilie nicht geboten bekam: Leben hautnah. Action bedeutet für sie Ablenkung von sich selbst. Ihre Kühle ist Blendwerk, mit der Aufgabe, Fremdes abzuschrecken. Schrotflinten auf Tiger anzulegen oder Fallen zu umtänzeln, fällt ihr leichter als menschliche Nähe ...

Durch Rückblenden, eingebettet in den Spielablauf, gestattet *The last Revelation* Einsicht in das Wesen der rätselhaften Schönen. So dürfen Sie als 16-järige Lara Trainingseinheiten unter der Leitung van Croys absolvieren und erleben aus nächster Nähe, warum der Mentor zum Erzfeind wird. Auch später springt *Tomb Raider 4* immer wieder in die Vergangenheit, und sei es nur über Tagebucheinträge. Die Handlung in der Gegenwart klingt vergleichsweise konventionell: Neugierig dringt Lara in eine unberührte Pyramidengrabkammer ein, öffnet versehentlich eine Art Büchse der Pandora und muss ab sofort zusehen, wie sie die gerufenen Geister wieder einsperren kann. Im Gegensatz zu früher sind die Zwischensequenzen allerdings keine schmückende Randerscheinung mehr. Stattdessen tragen sie das Spiel - auf eine Weise, die sich in mancher Hinsicht mit *Half-Life* vergleichen lässt. Die Levels durchschreitet man vor allem in Erwartung der nächsten Storykehrtwendung. Ach ja: Unter anderem deutet die Erzählung eine Affäre zwischen Lara und einem alten Freund an.



KANTENGLÄTTUNG Laras Körperkonturen wurden genauso gewissenhaft überarbeitet wie ihre Gesichtstextur. Das Ergebnis: Ein spürbar weicherer Teint schon nach drei Jahren.



TRAURIGE BOTSCHAFT Lara Weller ist schon seit Jahren in festen Händen. Klagebriefe bitte an die Redaktion. Wir haben immer ein offenes Ohr.

Bonbons für den Fan

Durch den Filmstart 2000 wird nachstehende Tabelle in neuem Glanz erstrahlen, keine Frage.

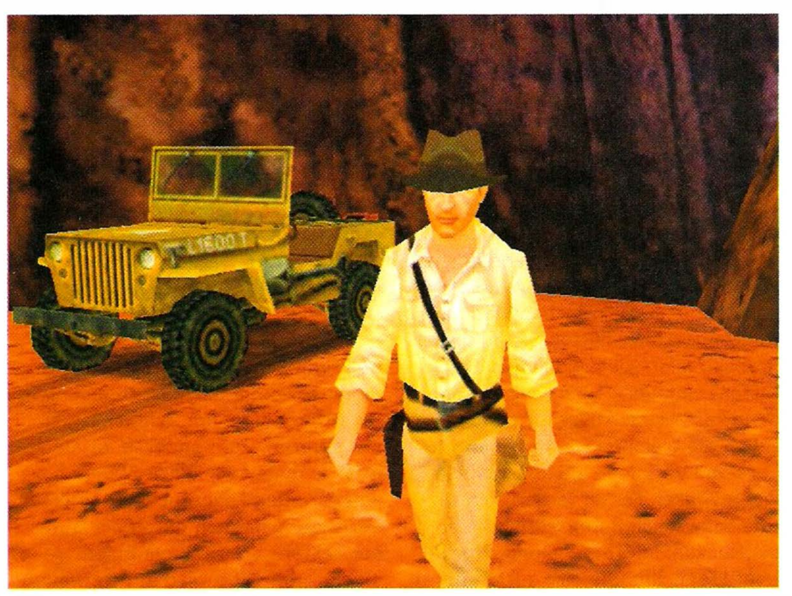
Artikel	Preis
Die Baseball-Kappe „Lara Croft",	$19.95
Das T-Shirt mit Lara-Artwork,	$21.95
Das begehrte Spielkarten-Set,	$8.95
Die Lara-Uhr,	$19.99

Die komplett neue Lara©-Kollektion zu stolzeren Preisen kommt in Kürze.
Erhältlich unter: www.eidosinteractive.com

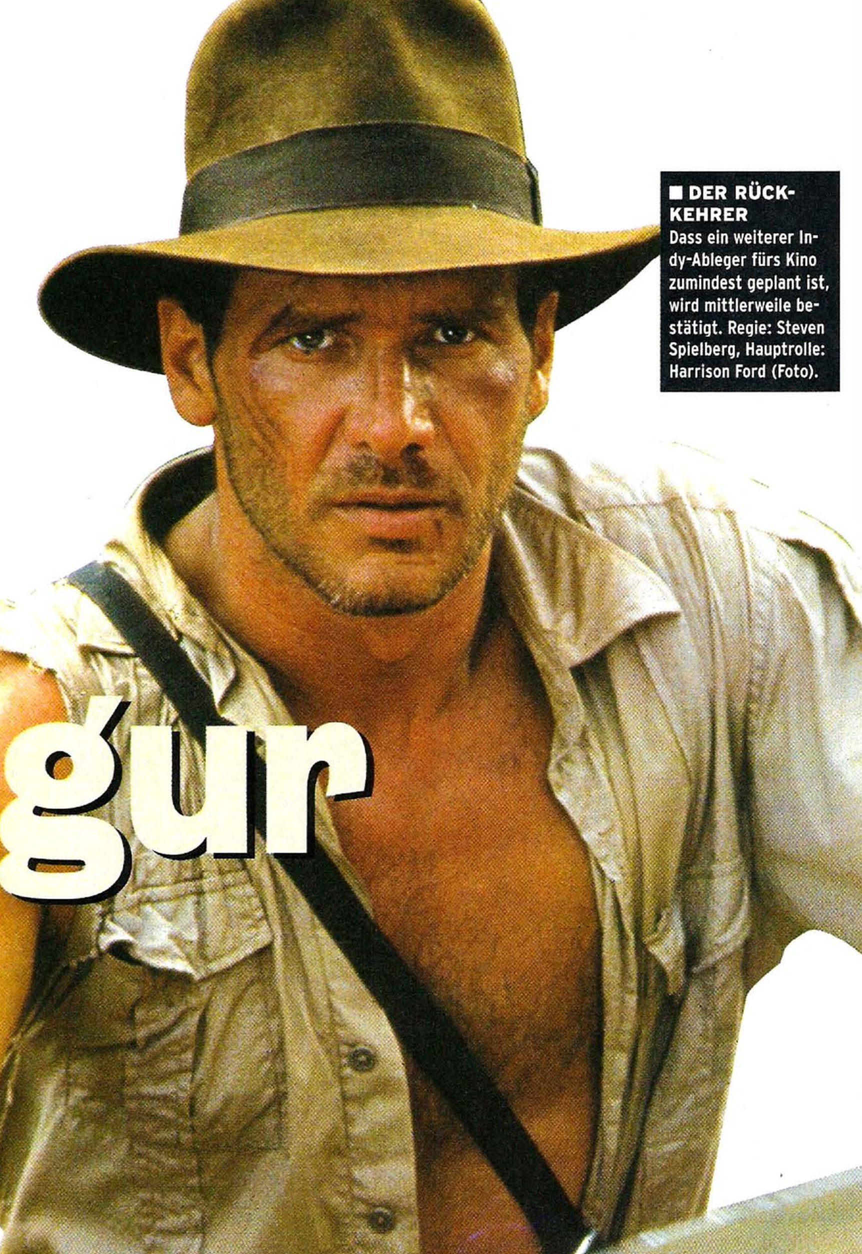
Artikel	Preis
Das Klettarmband,	DM 14,59
Der Rucksack,	DM 49,95
Der CD-Collector,	DM 39,95
Der Bademantel,	DM 149,95

Erhältlich unter: www.rwm.de.

In limitierter Auflage erschien ein Witchblade-Comic mit Lara, außerdem existieren diverse Schreibtischfiguren, ein Duschgel und der berühmte Piercing-Ring. Dass Sie noch eine der großen Statuen erwerben können, ist unwahrscheinlich: Jüngst ließ ein Berliner für diesen Traum schon sage und schreibe DM 12.000 über die Ladentheke wandern. Naja, wer es hat ...



MARLBORO COUNTRY Mit Hilfe von Zwischensequenzen verschiedener Längen spinnt LucasArts den Handlungsfaden fort. Dabei eingebracht: Sämtliche Kult-Klischees, die es jemals gab .



■ DER RÜCKKEHRER
Dass ein weiterer Indy-Ableger fürs Kino zumindest geplant ist, wird mittlerweile bestätigt. Regie: Steven Spielberg, Hauptrolle: Harrison Ford (Foto).

Beruflich führt Indy das biedernormale Leben eines Professors, belagert von pubertierenden Studentinnen. Sein Allgemeinwissen ist überragend, außerdem wurde er mit einer Menschenkenntnis gesegnet, dass sich die Schwiegermütter der Welt um ihn balgen würden - wäre da nicht diese zweite Seite.

Die mit den Abenteuern. Denn gleichgültig, wohin er reist, andauernd rutscht Indiana in Geschichten von weltbedrohendem Ausmaß hinein, in denen vornehmlich deutsche Nazis die Hauptrolle spielen. Zur Lösung derartiger Probleme verlässt sich Indy auf Diplomatie und Witz. Nur in Bedrängnis greift er zum Revolver und vollführt die legendären Turnkunststücke mit Peitschenhilfe.

Im Turm von Babel kommen als Feindbild erstmals Russen zum Zuge. Indy zählt mittlerweile einige Lenze; der Kalte Krieg ist in vollem Gange. Während sich der grau melierte Professor im Grand Canyon vergnügt, buddeln Ivans den gesamten Irak um - auf der Suche nach einer Höllenmaschine, die der Sage nach Dimensionsportale öffnen kann. Bislang ist das Objekt der Begierde nicht aufgespürt, aber die Zeit drängt. Indy wird also in den nächsten Helikopter gepackt und in die kritische Zone verfrachtet: Babylon.

Einen richtigen Vorspann bietet *Der Turm von Babel* nicht. Dafür werden immer wieder atmosphärische Sequenzen gezeigt, in denen besondere Kamerafahrten Filmflair schaffen. Auch ergeben sich Ortswechsel meist wie in den Kinostreifen durch „zufällige" Kollisionen mit Schlüsselfiguren.

INDIANA JONES
- Indy - intellektueller Herr jeder Lage.
- Charakter bestimmt Atmosphäre.

Bonbons für den Fan

Billig sind sie nicht, die Originalklamotten aus den Kinostreifen. Aber: Was schert's den bekennenden Fanatiker?

Bullenpeitsche — **$520.00.**
Modell aus Filmproduktion, Länge: 10 Fuß
David Morgan
11812 North Creek Pky N, Suite 103, Bothell WA 98011 USA,
Tel.: (425) 485-2132, www.davidmorgan.com

Lederjacke — **£155.00**
Modell aus Filmproduktion, Maßanfertigung
Peter Botwright
Wested Leather Co., 333/5 Ordnance Rd
Enfield. Middlesex. , England. EN3 6HE
Tel.: (0044) 1992 762946, www.wested.com

Hut — **£165.00**
Modell „Poet" aus Filmproduktion, versch. Größen
Herbert Johnson
54 St. James' St, London SW1A
England 1JT, Tel.: (0044) 0171 409 72 77

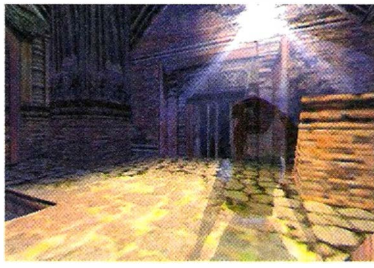
Das Gameplay

LARA CROFT

- Logische, kluge Rätsel
- Spannende Kämpfe durch neue Gegner-Intelligenz
- Die Egoperspektive schafft neue Möglichkeiten
- 2 steuerbare Fahrzeuge

Core Designs Serie hat durch jeden Sprössling sachte Wandlungen erfahren. Während man in Part Eins vornehmlich damit beschäftigt war, versteckte Wege zu finden und kleinere Rätsel zu lösen, verschob sich die Gewichtung im Nachfolger Richtung Kampf. Nummer Drei schlug dann in die Kerbe der vertrackten Jump&Run-Titel und trieb Anfänger aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades in den Wahnsinn.

The last Revelation setzt spielerisch am Puzzle-Vorbild des ersten Teils an, geht den Weg jedoch weiter. Alles findet innerhalb eines kleineren Radius' statt; weggefallen sind die langen Unsinnswanderungen. Tatsächlich beherbergt sogar ein einziger Raum meist alles gerade Notwendige. Beispielsweise muss kurz vor Schluss eine Wage mit Wasser austariert werden. Die passenden Transportbehälter? Hat ein Toter wie zufällig hinterlegt. Ihnen bleibt die Denkarbeit überlassen, und durch Laras neue Fähigkeit, bestimmte Objekte im Inventar zu kombinieren, gewinnt dieser Part sogar stark an Kontur. Der Stil der Rätsel ist durchweg klassisch: Türmechanismen, Orientierung per Kompass, Bodenplatten. Wichtige Erkenntnisse werden automatisch im Tagebuch verzeichnet. Akkordschichten im Oberstübchen erfordern gleichfalls die Kämpfe – der überarbeiteten Gegner-KI des Programms sei Dank. Angenommen, Sie stehen einem Skelett Auge in Auge gegenüber. Dazwischen klafft ein Abgrund. Früher hätten Sie an dieser Stelle in aller Seelenruhe aus der Distanz gefeuert. Heute nicht mehr, denn zahlreiche Angreifer beherrschen die gleichen Bewegungen wie Lara und verfolgen sie aggressiv in jeden Winkel. Ferner lassen sich Untote schwerlich durch Projektile beeindrucken; in Ermangelung alternativer Ideen sind Sie also verloren. Als Ausgleich wurde der Dame akkurateres Zielvermögen spendiert sowie ein genialer Snipermodus samt Zielfernrohr. Die möglichen Moves wurden größtenteils beim Alten belassen – von zwei Änderung abgesehen: Seile sind für die Brünette keine Fremdkörper mehr. Sie kann an ihnen sowohl hochklettern als auch Schwung holen, um Schluchten zu überqueren. Zum anderen ist sie jetzt in der Lage, kurze Spurts hinzulegen. Das Fahrzeugsortiment für Verfolgungsjagden durch die Botanik besteht diesmal aus einem Jeep, einem alten Motorrad mit Beiwagen sowie einem Zug, der allerdings eigenständig vor sich hin rollt. Tribut an die Masse: Damit wirklich jeder die Modifikationen in der Spielweise versteht, hat Core neben den Trainingslevels eine kleine Tippsecke integriert. Unser Resümee: Tomb Raider ist Tomb Raider geblieben, spielt sich jedoch natürlicher und spannender als je zuvor.



DURCHGEBLICKT Aktivieren Sie die Freisichtkamera, wird Laras Körper transparent.

■ BAYWATCH DIGITAL Gewisse Ähnlichkeiten mit den Damen vom Malibustrand kann man Lara schwerlich absprechen.

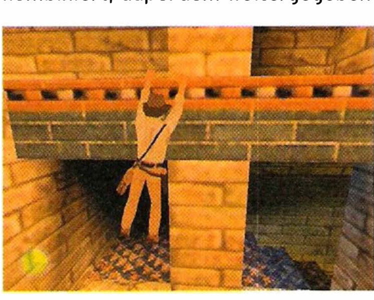
■SALSA-SIESTA In einem mexikanischen Sonnentempel entfaltet Indys Grafikengine ihr Potenzial. Vor allem die Texturen sind zwei bis drei Blicke wert.

Vor Urzeiten erschien ein lausiges Indy-Textadventure aus der Produktion von Mindscape. Dann übernahm Lucasfilm Games die Federführung, und heraus kamen eine großartige Umsetzung des dritten Kinofilms sowie ein eigenständiges Kapitel namens *The Fate of Atlantis*. Der Archäologe mit dem Stoppelbart umrundete in beiden Spielen die Welt, löste Rätsel und ärgerte Nazischergen. Witzige Dialoge machten das Duo schon Anfang der 90er zur Legende.

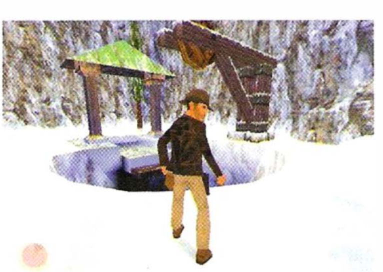
Inzwischen befinden wir uns allerdings inmitten der 3D-Epoche: Zwar vereint Indy noch immer zahlreiche Adventure-Elemente der alten Schule in sich, doch der Schulterschluss mit *Tomb Raider* ist beinahe vollzogen. Aus der dritten Person blickend können Sie ähnliche Bewegungen ausführen, müssen vergleichbare Drahtseilakte zwischen Fallen überstehen und sehen sich gleichfalls unterschiedlich agierenden Feinden gegenüber. Ein Unterschied liegt allerdings in der Art der Kämpfe: Wer die Russen schwindelig hüpfen will, findet sich alsbald am Boden wieder – einfach, weil Indy viel ruhiger zu Werke geht als Lara. Nach jedem Sprung verliert er den Fokus, muss neu zielen, womit die Wahl geschickter Positionen enorm wichtig wird. Außerdem erkennt der Professor früh, dass Objekte wie herumstehende Ölfässer für taktische Spielchen wie geschaffen sind. Die Rätsel- und Hüpfparts wiegen im Vergleich schwerer. Sie werden kryptische Schrifttafeln zusammen- und übersetzen, sich mit der richtigen Anordnung von Kerzen auf einem Altar beschäftigen, verborgene Höhlen freisprengen und den einzig richtigen Weg über einen Lavasee hoffentlich erkennen. Einmal gelangt Indy in ein Lager, indem er im richtigen Moment auf einen vorbeifahrenden Laster springt. Gegenstände können selbstredend untereinander kombiniert, außerdem weitergegeben werden. Steinquader kann Indy ziehen und schieben, seine Gegner lockt er in abseitige Räume. Die Kultpeitsche schließlich dient zur Verteidigung sowie als Seilersatz. Action-Highlights sind zwei turbulent inszenierte Touren: Einmal per Schlauchboot auf einem reißenden Fluss, später im Jeep auf der Flucht durchs Gebirge. Seltsamerweise fühlt man sich die ganze Zeit zuhause im alten Abenteuerland, das Herumgehopse und die Ballerei wirken wie eine natürliche Begleiterscheinung. Legendär: Der IQ (Indy Quotient) aus den Vorgängern hat überlebt! Inzwischen richtetet er sich nach der von Ihnen benötigten Spielzeit und der Trefferquote.

INDIANA JONES

- Rätsel mit typischem Indy-Touch
- Kämpfe erfordern Übersicht
- Peitscheneinsatz und IQ
- Zwei steuerbare Fahrzeuge



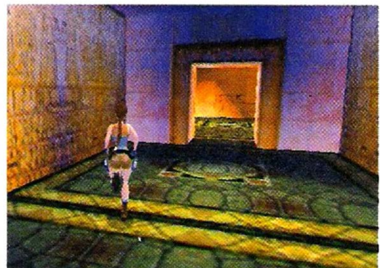
VERTRAUTE BEWEGUNGEN Bis auf den Rückwärtssalto ist Indiana so agil wie Lara.



IM RÜCKWÄRTSGANG Selten hat man ein ähnlich markant gezeichnetes Gesicht gesehen.

Orte, Ausrü

■ **DIE SANDSCHNECKE** Während des gesamten Spiels befindet sich Lara in einem einzigen Land: Ägypten.



WINDERLICH(T) Violettes Licht im Innenraum - wie kommt's? Egal, sieht hübsch aus.

Um die Story durchweg dicht und kompakt zu halten, konzentriert sich *Die letzte Offenbarung* auf den Standort Ägypten – lässt man die Trainingsphase in Kambodscha mal außen vor. Keine Weltumsegelungen, keine Überseeflüge reißen den Handlungsfaden auseinander. Die kühle Nixe turnt nacheinander durch Kairo, Karnak, Gizeh, das Tal der Könige und Alexandria. Unter den summa summarum 34 unterschiedlich großen und verwinkelten Levels befinden sich diverse Perlen. So zum Beispiel die Grabkammern alter Könige, die Sphinx, ein chaotischer Straßenbasar, eine Eisenbahn in der Wüste, ein heiliger See, die Tempel diverser Gottheiten, eine Bibliothek, Pyramiden und gebirgige Freiluftzonen. Die einzelnen Räume sind spürbar kleiner als in den Vorgängern, aber einfallsreicher und verzwickter aufgebaut. Die Unterwasserpassagen etwa wirken so beklemmend, dass man in jeder Sekunde den Pington eines Sonars erwartet.

Im Inventar bewahrt Lara – neben der üblichen Schrotflinte, den Uzis und Pistolen – einen Revolver samt erwähntem Zielfernrohr, eine Armbrust, einen Feldstecher, Medipacks sowie Fundsachen auf. Dunkle Ecken werden noch immer von chemischen Fackeln erhellt. Was die Kleidung anbelangt, gibt sich Miss Croft derweil bescheiden; außer ihrem knappen Standardress hat sie sämtliche Klamotten in heimischen Gefilden gelagert. Die Palette der aufmarschierenden Gegner reicht von besagten Skeletten über Mumien, verschleierte Krieger und Krokodile bis hin zu Feuerdämonen und bizarren Drachenwesen. All diese Figuren verhalten sich taktisch anders und haben andere Aktionsmöglichkeiten. Nur eines ist ihnen gemeinsam: Sie greifen ohne Zögern an. Viel Abwechslung für wenig Reisegeld.

LARA CROFT

- 34 Levels
- Zielfernrohr
- Feldstecher
- Größtenteils Fantasiegegner



TIEFE EINBLICKE Deutet eigentlich der Versuch, einer künstlichen Frau in den Ausschnitt zu starren, auf Charakterprobleme hin? Wir enthalten uns jedes weiteren Kommentars.

■ DER WELTEN-BUMMLER In alter Tradition zieht es Indiana quer über den gesamten Globus und zurück.

stung, & Gegner

HÖHLENMENSCH An mystische Orte verschlägt es Indy eher unabsichtlich. In diesem Fall, weil er per Schlauchboot falsch abgebogen ist. Manchmal lohnt Orientierungslosigkeit eben.

Der *Turm von Babel* vertritt eine andere Philosophie, deutlich geprägt durch seine Filmvorbilder. Erinnern Sie sich an den berühmten roten Balken, der sich langsam über die Globuskarte zog, sobald Indy verschifft wurde? Er ist zurück – und kommt gleich 16 Mal zum Einsatz. Nachdem Sophia ihn aus dem Grand Canyon weggelockt hat, wagt Indiana den ersten Sprung Richtung Babylon. In der dortigen Ausgrabungsstätte tummeln sich kampfbereite Russen in Massen, ergo ist später des Professors Anwesenheit im verschneiten Land des Wodka erforderlich. Anschließend führt die Reise ins noch kältere, unheimliche Tibet, bevor mit den Philippinen eine angenehmere Klimazone und ein Vulkan winken. Zuletzt sind die Ziele wie folgt: Mexiko inklusive eines Sonnentempels, die hohe See beziehungsweise eine verriegelte Schiffskajüte darauf, der Sudan sowie – woher klingt das nur bekannt? – ein orientalisches Gebiet, dicht bestückt mit monumentalen Spitzbauten. Der Aufbau der Levels variiert von engen Schächten bis zu monströsen Hallen und bewaldeten Außengebieten.

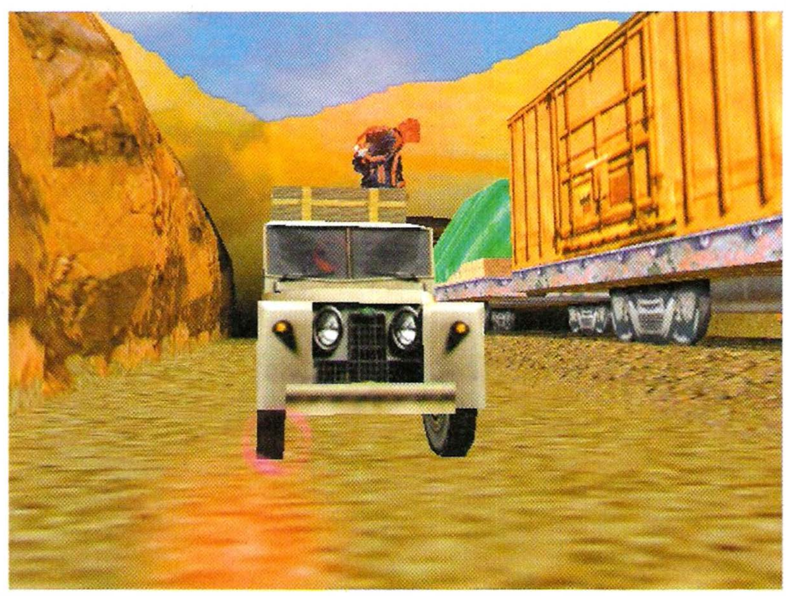
Zur Verteidigung gegen schießende Soldaten, flinke Spinnen, Skorpione, Schlangen, Alligatoren und Schakale sowie behäbige Lavakreaturen, greift Indy nur anfänglich auf besonders männlich-markante Methoden zurück, indem er seine Fäuste hebt und die Lederpeitsche schwingt. Bald zückt er stattdessen Revolver, automatische Waffen, Sturmgewehre, Granaten und zuletzt gar eine martialische Bazooka. Das Verhalten der Feinde ist zwar noch nicht perfekt ausgefeilt, rangiert aber bereits im Oberfeld. Sein Feuerzeug dient Indy als Fackelersatz, während Machete und Messer Spinnweben durchtrennen oder kleineren Biestern Mores lehren. Dank dieser niedlichen Tierwelt im Babelturm kommt eine spezielle Bedeutung außerdem Gegengiften zu, die sie entweder finden oder beim Einkauf zwischen zwei Episoden in Ihren Korb packen können. Greift Indiana nämlich Schätze ohne Bedeutung für die Handlung auf, werden diese einem fikiven Konto gutgeschrieben und dürfen in Geldform ausgegeben werden.

INDIANA JONES
- 16 Gegenden rund um den Globus
- Machete und Peitsche
- Einkaufsmöglichkeit zwischen Episoden
- Größtenteils weltliche Gegner

Klang, Optik &

LARA CROFT

- Engine neu geschrieben
- Lara tropft
- Lichtspiele
- Gewohnt simple Steuerung



AUTONOME Vom fahrenden Wagen springt eine vermummte Gestalt Richtung Zug. Ein Castor-Transport vielleicht? Der Mann ein Demonstrant? Man möchte es fast meinen ...

Die hübscheste Nachricht zuerst: Lara wurde einer Kantenglättung unterzogen und bewegt sich, wohlproportionierter denn je, in sanfteren Animationsstufen. Türen öffnet sie abwechselnd aggressiv mit einem Fußtritt und grazil mit der Hand. Hebel legt Sie mit Ganzkörpereinsatz um und an Seilen schwingt sie wie die geborene Jane hin und her. Nach eigenen Angaben hat Core Design die *Tomb Raider 4*-Engine für solche -Sperenzchen zu über 90 Prozent neu geschrieben. Zwar scheint diese Zahl arg hoch gegriffen, aber das Sichtbare ist stellenweise durchaus bemerkenswert: Lichteffekte in allen Farben und Schattierungen erzeugen verschiedene Stimmungen und die hochauflösenden Texturen an den Wänden strotzen vor Details. Nur die Wasseroberflächen entsprechen nicht mehr ganz dem aktuellen Technikstand. Apropos: Nach jedem Bad im kühlen Nass perlen von Lara herzallerliebste blaue Pixeltropfen ab.

Klanglich steht die Amazone etwas hinter Indiana Jones zurück. Der Grund: Viel zu selten vernimmt man im Vergleich ihre Stimme, zumindest in der aktuellen Fassung. Die Schritt- und Kampfgeräusche klingen außerdem verdächtig vertraut. Für die englische Version wurde im Übrigen eine neue Sprecherin engagiert, die weit mehr Erotik vermittelt als Ihre Vorgängerin. Zur deutschen Umsetzug sind diesbezüglich noch keine Details bekannt.

Dass die bewährte Steuerung unberührt blieb, mag kaum überraschen: Über die Cursortasten jagen Sie Lara herum, für Sprünge, Rollen und Aktionen steht jeweils ein Knopf bereit, ebenso für den Blick ins Inventar und den Griff zur Waffe. Reaktionsverzögerungen gibt es keine, auf jeden Befehl handelt Lara stante pede und präzise. Allenfalls die etwas grobe Zielausrichtung im Snipermodus darf bemängelt werden.

▮ NIXE AUF TAUCHSTATION Im Standbild wirken die schimmernden Lichtreflexe unter Wasser blasser, als sie tatsächlich sind.

INDIANA JONES

- Engine mit *Outlaws*-Ursprung
- Große Freiluftgebiete
- Harrsion Fords Synchronstimme
- Genretypische Steuerung

Von manchen Umgebungstexturen ausgehend, erinnert die *Turm von Babel*-Grafik stark an *Outlaws*, die beinahe in Vergessenheit geratene Westernoper aus demselben Haus. Schlüsselpunkte wie Felskanten wirken aktuell noch etwas zu eckig, bestimmte Objekte zu klobig. Auf der anderen Seite ist die Engine aber in der Lage, Außengebiete mit großer Sichtweite darzustellen, den automatischen Perspektivenwechseln merkt man die Filmerfahrung des Herstellers umgehend an, und die Animationen sind sehr flüssig.

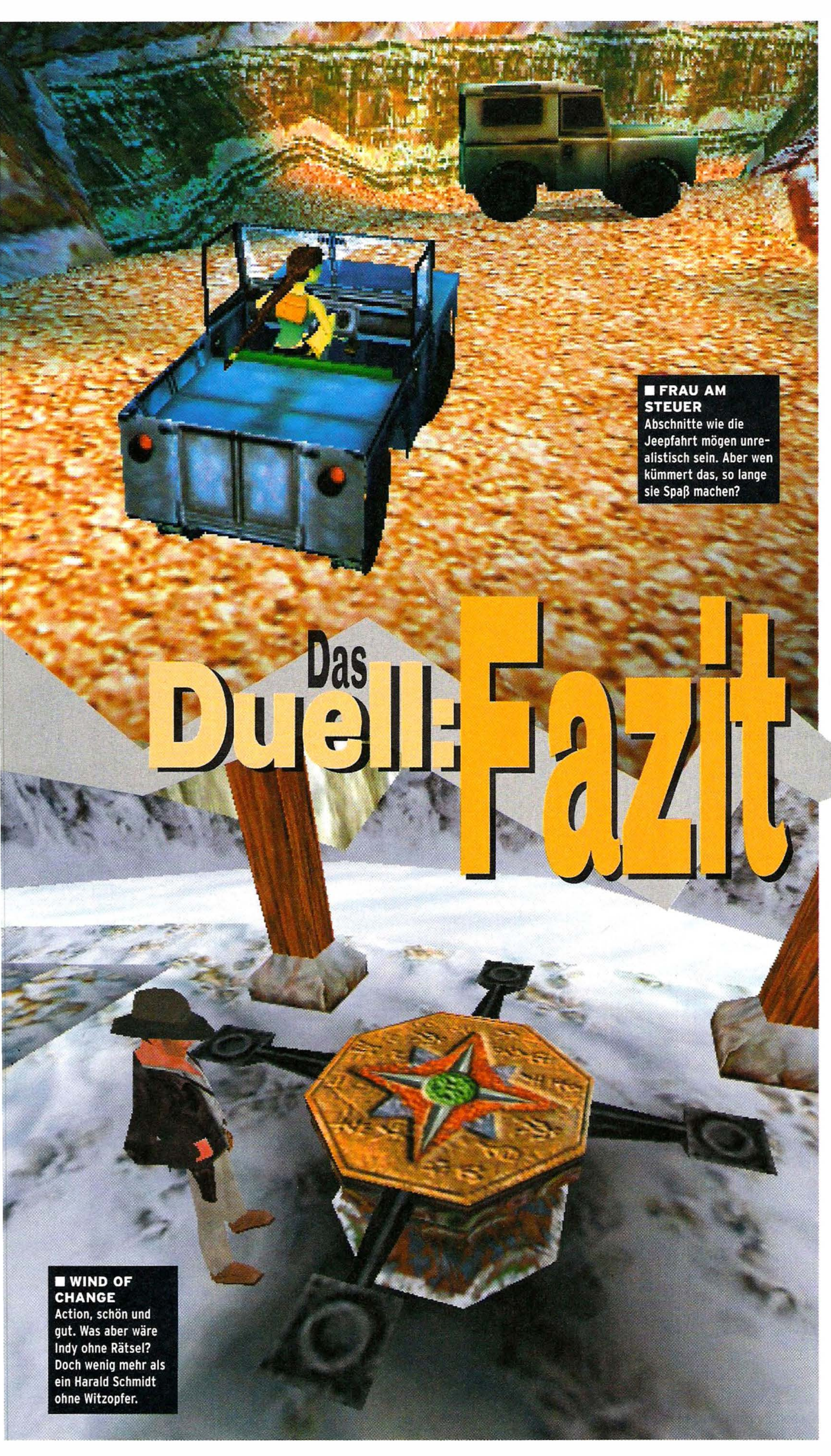
Wichtiger als alles andere war für die Entwickler ohnehin die überzeugende Darstellung des Titelhelden. Zwar sah man sich aufgrund rechtlicher Probleme gezwungen, von der exakten Nachbildung Harrison Fords Abstand zu nehmen. Dennoch nimmt man dem digitalen Indy seine Rolle ab. Dafür verantwortlich sind verschiedene Faktoren. Zum einen ist da Indianas Gesicht, das so detailliert gezeichnet ist, dass man den pflegeleichten Drei-Tage-Bart klar erspähen kann. Ebenso gut erkennbar trägt der Herr Lederjacke, Hut und Peitsche mit sich herum. Zum anderen ist da in der deutschen Fassung diese unglaublich vertraute Stimme! Distributor THQ muss sich wahrlich in Unkosten gestürzt haben, um den Originalsprecher aller Kinofilme mit Ford'scher Beteiligung zu engagieren. Aber der Aufwand hat deshalb schon gelohnt, weil Indy im Spiel nicht nur sequenzweise zu Wort kommt, sondern besondere Vorkommnisse durchgehend kommentiert – wie es sich für ein klassisches Adventure gehört. Gesteuert wird auch Indy nach dem seit Jahren gängigen Schema. Im Vergleich reagiert er auf Befehle allerdings noch etwas zögerlicher.

BEINAHE-GIPFELTREFFEN Wir wären nicht überrascht gewesen, plötzlich Madame Lara über den Bildschirm huschen zu sehen.





KEIN STILBRUCH Alle Zwischensequenzen wurden mit Hilfe der normalen Grafikengine inszeniert. Neben Indiana befindlich: Sophia Hapgood, bekannt aus Film und Vorgängerspiel.



■ FRAU AM STEUER Abschnitte wie die Jeepfahrt mögen unrealistisch sein. Aber wen kümmert das, so lange sie Spaß machen?

■ WIND OF CHANGE Action, schön und gut. Was aber wäre Indy ohne Rätsel? Doch wenig mehr als ein Harald Schmidt ohne Witzopfer.

Früher grundverschiedenen Genres entstammend, haben sich Lara Croft und Indiana Jones direkt aufeinander zu entwickelt, ohne sich die Wurzeln abzuhacken. Das Mädel knackt endlich schöne Rätsel, der Bub schreckt nicht mehr vor Jump&Run-Elementen zurück. Das Ergebnis ist in beiden Fällen ein Action-Adventure der zweiten Generation, ausgefeilter und ausgewogener als die momentane Konkurrenz.

Core Design scheint mit *Tomb Raider 4* exakt der richtige Schritt zur richtigen Zeit zu gelingen. Die findige Gegner-KI, der Snipermodus und das Hangeln an Seilen sind nur drei der Verbesserungen im Detail, die der Serie wechselwirkend neues Leben einhauchen. Die Optik ist kein gigantischer Quantensprung, sicher, doch genügen die Modifikationen für den grünen Daumen nach oben – vor allem, was die Animationen und die Lichtspiele betrifft. Der Ablauf ist actiongeladen, die Puzzles reichen von bekannten Klassikern bis zu netten Eigenkreationen, und die Levels sind klug aufgebaut. Zusätzlich haben sich die Bemühungen der Gebrüder Smith um eine packende Storyline mehr als ausgezahlt: Lara ist endlich zu einem Charakter mit Kontur und plausiblem Hintergrund geworden. Was will man mehr? Oder anders formuliert: Was hat LucasArts dagegenzusetzen?

In der Tat einiges. Indiana Jones ist der Sprung in die Neuzeit auf Anhieb gelungen. Die Sprungparts, die gewohnt tollen Rätsel, die mystischen Schauplätze und das Russenmärchen fangen das Flair der Filme perfekt ein. Ganz zu schweigen von den musikuntermalten Momenten, da sich Indys Peitsche um einen Ast wickelt und der berühmte Sprung über den Abgrund folgt. Leichte Verbesserungen sind allein in puncto Grafik und Spontaneität der Steuerung wünschenswert.

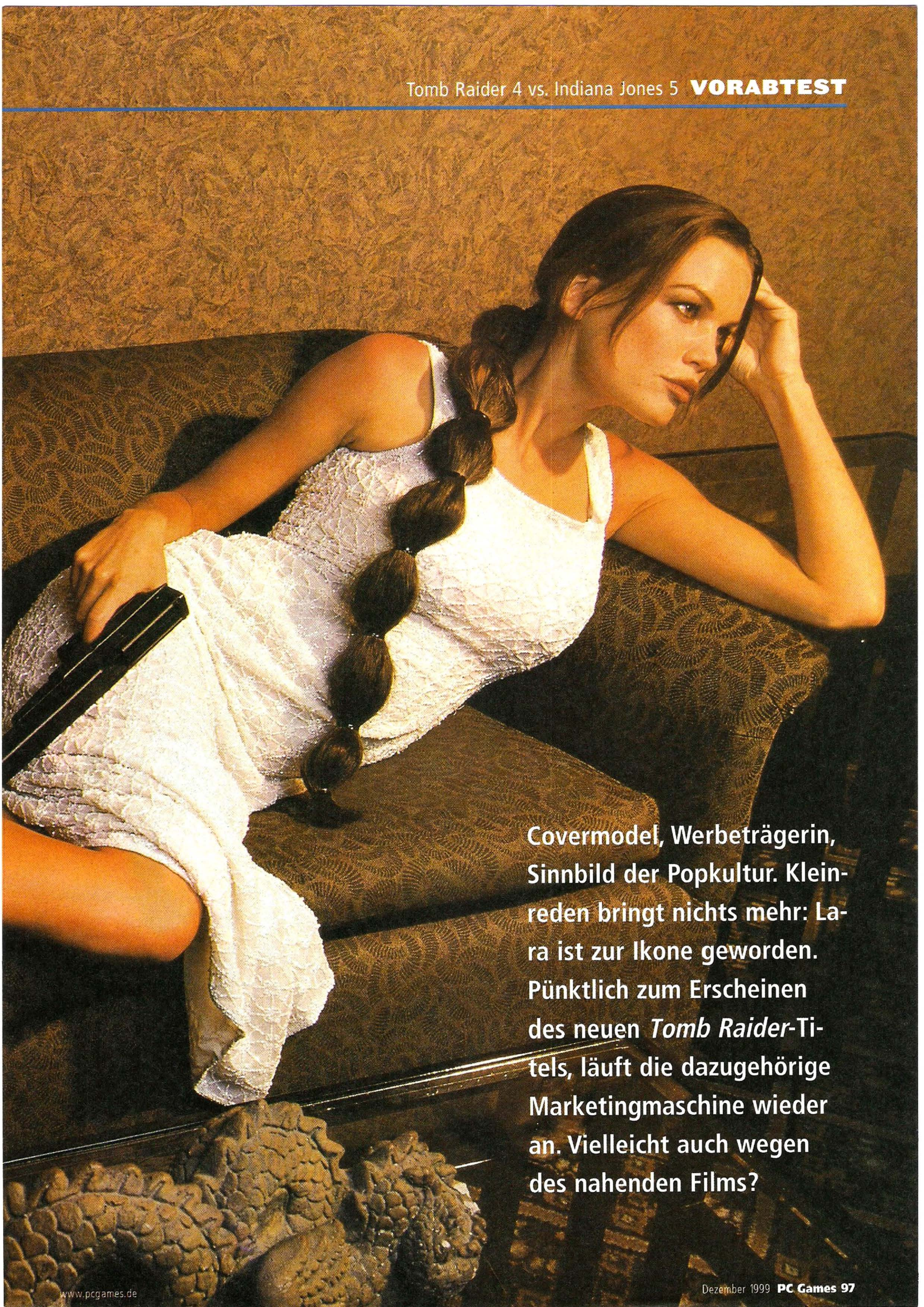
Achtung: Das Kämpfgefühl in beiden Titeln ähnelt sich wirklich nur an der Oberfläche. Während Sie in *Tomb Raider* akrobatisches Geschick und kluge Ideen vorweisen müssen, kommt es im *Turm von Babel* auf die weitsichtige Positionierung Ihrer Figur, Lockmanöver und eine möglichst martialische Waffe an. Fallen sind in beiden Titeln zahlreich, kreativ entworfen und ziemlich tödlich.

Wie es aussieht, wird man sich im Endeffekt für den favorisierten Hauptcharakter entscheiden müssen. Denn qualitativ schenken sich die beiden recht wenig. Das heißt – abwarten! Ein wenig Zeit bleibt den Designteams noch für letzte Optimierungen.

Daniel Ch. Kreiss

Auf dem Sprung

■ BESINNLICHE MINUTEN
... waren Lara Weller während unseres exklusiven Foto-Shootings nur wenige vergönnt.



Covermodel, Werbeträgerin, Sinnbild der Popkultur. Kleinreden bringt nichts mehr: Lara ist zur Ikone geworden. Pünktlich zum Erscheinen des neuen *Tomb Raider*-Titels, läuft die dazugehörige Marketingmaschine wieder an. Vielleicht auch wegen des nahenden Films?



■ **UNNAHBAR, GEFÄHRLICH?** Privat entspricht Lara Weller dieser Rolle keineswegs. Im Gegenteil: Sie ist lebenslustig und aufgeschlossen.



Name: Lara Weller
Geburtstag: 6. April 1975
Nationalität: holländisch
Sternzeichen: Widder
Größe: 173 cm
Maße: 86c/61/86
Haarfarbe: braun
Augenfarbe: braun

Immer mehr Informationen zur Kinoversion der Grabräuberin sickern wie zufällig durch. Darunter vereinzelt harte Fakten. Nein! – die Hauptdarstellerin steht noch immer nicht fest. Offiziell kommentiert man nur, es werde sich um eine „nicht ganz so bekannte" Aktrice handeln, was Lara Weller unwiderruflich ausschließen dürfte. Trotzdem lassen gewisse Zahlen aufhorchen. Über 80 Millionen Dollar will sich das verantwortliche Studio Paramount Pictures den Streifen beispielsweise kosten lassen. Gedreht wird ab dem Frühling 2000 in amerikanischen Hallen, mit dem Starduo Lawrence Gordon, Lloyd Levin (*Stirb langsam 2, Event Horizon*) im Produzentenstuhl. Als Regisseur darf anscheinend Stephen Herek (*Bill und Teds verrückte Reise durch die Zeit*) fungieren, und aus der Feder Brent V. Friedmans (*Mortal Kombat: Der Film*) stammt zu guter Letzt die Handlung. Adrian Smith: „Ich habe eine Drehbuchversion vom 26.8. gelesen, von der ich hoffe, dass sie die

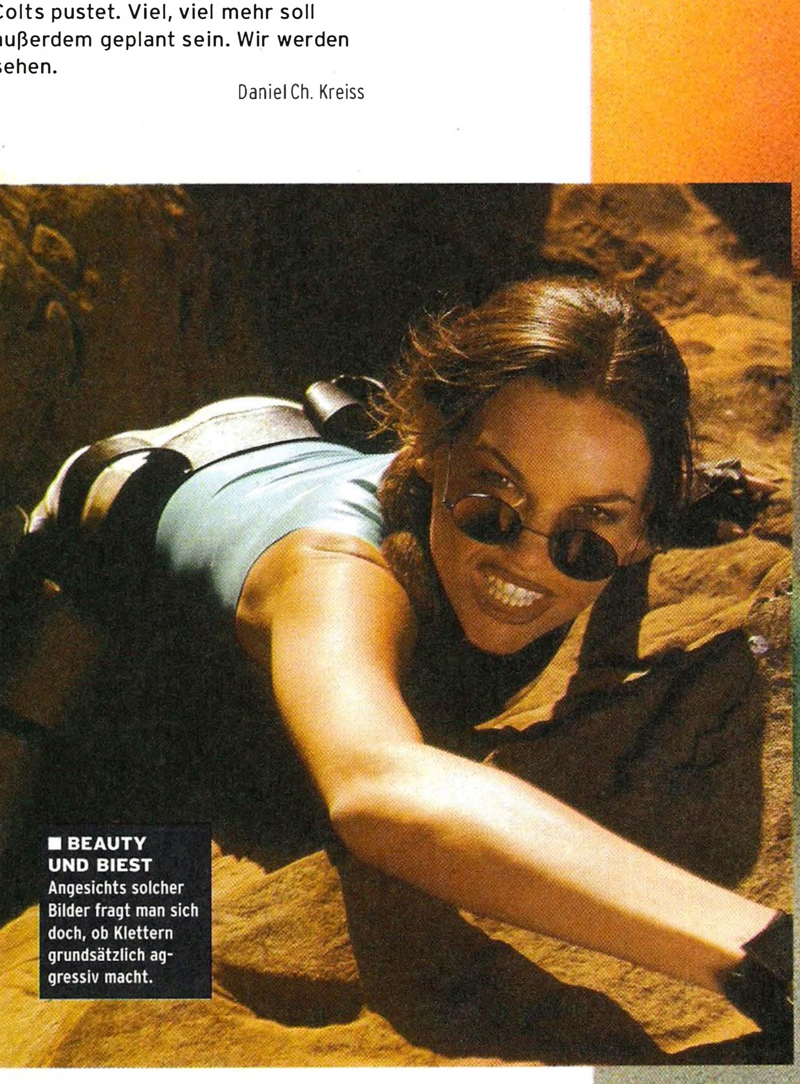
■ KARRIERE-SPRUNG
Bevor sich die brünette Holländerin in Lara Croft verwandelte, wurde ihr international weniger Aufmerksamkeit zuteil.

finale bleibt. Dieses Skript bleibt Lara sehr treu, und das ist wichtig. Sie muss richtig porträtiert werden. Paramount war dabei sehr hilfreich. Natürlich weiß ich sehr wenig über Filme, aber dieser, das wird eine Art Achterbahnfahrt, die die Leute am Sesselrand hält." Das angepeilte Releasedatum: Irgendwann in der zweiten Hälfte 2000.

Angesichts solcher Dimensionen – schließlich sprechen wir hier von Hollywood – scheint es nur logisch, dass Eidos möglichst alle Marktlücken füllen möchte. Auf der einen Seite kommt die sagenumwobene, neue Lara©-Kollektion, hinter der sich wahrscheinlich simple Standardklamotten mit Werbebanner verstecken. Ein Morgenmantel etwa, – das uneingeschränkte Muss für, alle, die mit Lara einschlafen und aufwachen möchten. Auf der anderen Seite stehen die beeindruckenderen Dinge, wie die neue Statoe in Lebensgröße. Ob diese in limitierter Auflage erscheinen wird oder ohne Beschränkung, ist noch nicht entschieden. Dafür munkelt man, es könnte eine Lara sein, die mit gespitzten Lippen Rauch von ihren Colts pustet. Viel, viel mehr soll außerdem geplant sein. Wir werden sehen.

Daniel Ch. Kreiss

■ AUF DER LAUER
... für den Job. Reisen rund um den Globus lässt man sich auch als Pflichtprogramm gerne gefallen.



■ BEAUTY UND BIEST
Angesichts solcher Bilder fragt man sich doch, ob Klettern grundsätzlich aggressiv macht.



Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung - das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas meistgekauftem und meistgelesenem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe - all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.



Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.

Im Vergleich (1)
Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

Blau	Referenzklasse
Grün	Oberklasse
Gelb	Gehobene Mittelklasse
Orange	Mittelklasse
Rot	Unterklasse



Im Vergleich (2)
Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspieler werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.



Der Spielspaß (3)
Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels.

TESTURTEIL — Der Testkandidat

IM VERGLEICH (1)
Die Alternativen kurz vorge[stellt]

- **Testkandidat** — Ausgabe: Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.
- **Vergleichsspiel 1** — Ausgabe: Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- **Vergleichsspiel 2** — Ausgabe: Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- **Vergleichsspiel 3** — Ausgabe: Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- **Vergleichsspiel 4** — Ausgabe: Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

GRAFIK .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.

SOUND .... Schulnote (2)
Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.

STEUERUNG .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.

MEHRSPIELER .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Mehrspieler-Modi.

99% (3)
SPIELSPASS

BENÖTIGT (4)	EMPFOHLEN (5)
Pentium X	Pentium X
X MB RAM	X MB RAM
XxCD-ROM	XxCD-ROM
HD: X MB	HD: X MB

GRAFIK (6)	SOUND (7)
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direc[t3D]	✔ Dolby Su[rround]
✔ Open[GL]	

MEHRSPIELER (8)
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC X — Netzwerk X — Internet X
Anzahl der Spieler pro CD X
CDs pro Packung X

STEUERUNG
Force-Feedback ✔

Der Spielspaß (4)
Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.



Der Spielspaß (5)
PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.



Der Spielspaß (6)
Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick.



Der Spielspaß (7)
Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick.

Der Spielspaß (8)
Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über:

- Die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
- Die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
- Die Anzahl der CD-ROMs pro Packung



Testcenter — Spielename

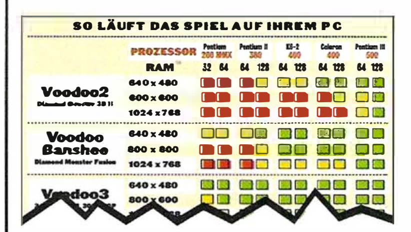
Installiert und läuft

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Sehr gute Performance noch auf alter Hardware.

- Unterstützt Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten.
- Verschiedene Installationen für DirectX und Glide.
- Jeweils drei verschiedene Installationsgrößen für optimale Performance.
- Test-Version hatte noch Probleme mit DirectX7.

Marcus Esposito

PC-Games-Techniker Marcus Esposito erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.



Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



DIE MOTIVATIONSKURVE

Das Spiel überzeugt nicht nur durch die Grafik, sondern auch durch eine unerschöpfliche Menge schräger Einfälle, die die Motivation langfristig hoch halten können.

Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Sag zum Abschied leise Servus

C&C3-Klon oder neuer Genre-Meilenstein? Die Erde des 22. Jahrhunderts wirbelt mächtig Staub auf.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Metropolis** ■ VERTRIEB **TopWare** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **27. Oktober 1999** ■ USK **ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Nichtlineare Kampagnen
- Drei Gruppierungen
- Dreimal
- Echtes 3D-Terrain
- Flexible Kamera
- Tag-Nacht-Wechsel
- Kein fieser Glatzkopf
- Geländeveränderung und Tunnelbau
- Benutzerfreundlicher Editor

Während Westwood im glamourösen Las Vegas an *C&C3* arbeitete, bastelten die Entwickler von Metropolis im hintersten Polen an einem ambitionierten Konkurrenzprodukt. Zwei Monate nach dem T-Day zeigt *Earth 2150*, ob es mit seiner anspruchsvollen Technologie den Bestseller auch spielerisch in die Tasche stecken kann.

In neun Monaten geht die Welt unter. Dieser Auffassung sind jedenfalls die Wissenschaftler des Jahres 2150, denn bedingt durch den vorangegangenen Weltkrieg haben sich die Gravitationskräfte der guten alten Erde derart verändert, dass sie in die Sonne zu stürzen droht. Die einzige Rettung für die Menschheit besteht darin, in Windeseile eine riesige Raumschiffflotte zusammenzustellen und Siedlungen auf dem nahe gelegenen Mars zu errichten. Zu diesem Zweck müssen gigantische Rohstoffmengen herangeschafft werden, denn spätestens seit der biblischen Sintflut weiß man, dass für eine Arche mehr vonnöten ist als ein paar Latten aus dem Baumarkt. Dummerweise reichen die vorhandenen Ressourcen der Erde nicht aus, um ein Überleben aller Menschenkinder garantieren zu können. Daher ist es nicht verwunderlich, dass sich die drei bestehenden Machtblöcke nicht auf ein gemeinsames Vorgehen einigen, sondern rücksichtslos im Hoheitsgebiet der Konkurrenz wildern. Das Resultat ist ein erbarmungsloser Krieg, in dem sich die nordamerikanischen United Civilized States (= UCS) dem totalitären Regime der Eurasischen Dynastie (= ED) gegenüber sehen. Als dritter Kontrahent kommt



■ LUFTANGRIFF Besonders die ED-Hubschrauber sind ein feines Spielzeug, um den gegnerischen UCR-Kräften die Hucke vollzuhauen.

die hoch technisierte Lunar Corporation (= LC) ins Spiel, die zwar über die meiste Erfahrung im Aufbau von Weltraumbasen verfügt, allerdings ebenfalls auf die Ressourcen der Erde angewiesen ist.

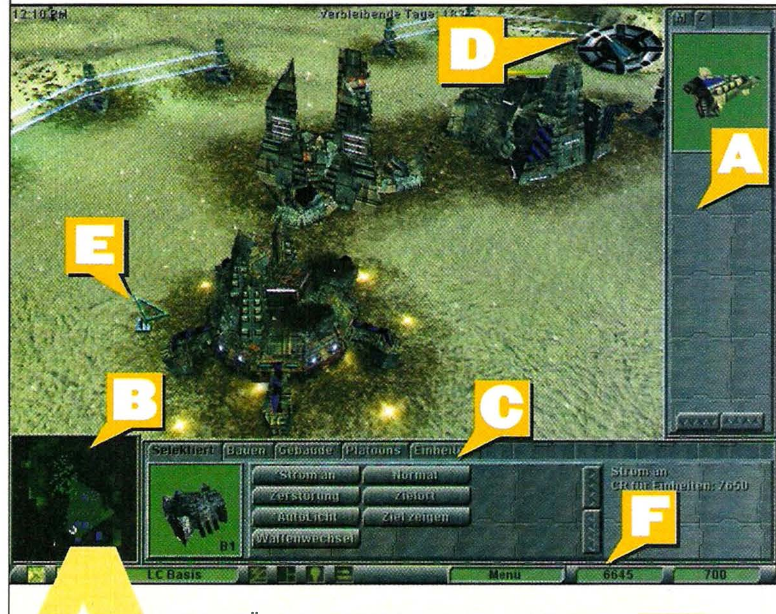
In jeweils einer Kampagne übernehmen Sie die Führung einer der drei Fraktionen, die in hübsch gemachten Intros vorgestellt werden. Zu jeder Gruppe gibt es zum einen unterschiedliche Zwischensequenzen, etwa wenn eine neue Technologie entwickelt wurde oder sich die klimatischen Verhältnisse drastisch verändert haben; zum anderen herrscht bei den UCS ein militanter Ton, während die Aktionen der ED-Kräfte in gebrochenem Deutsch kommentiert werden und eine sanfte Frauenstimme die Führung der Lunar Corporation über Neuigkeiten informiert. Ähnlich wie bei *StarCraft*

Die Kräfte der Eurasischen Dynastie ähneln den Einheiten der NOD. Mit ihrem aggressiven Vorgehen versuchen sie, gleich zu Beginn die Oberhand zu gewinnen.



Lobenswerte Steuerung

Neben den zumeist dominierenden Kämpfen gibt es viele originell gestaltete Rätsel zu lösen. Schwierigkeiten dürften die meisten nicht bereiten.



A DAS BAUMENÜ ist übersichtlich gegliedert nach Verteidigungs-, Wirtschafts-, Angriffs- und Energieeinheiten.

B MAUSTASTE 1 Wahl der Einheit und des Zielortes.
MAUSTASTE 2 Kippen, Drehen, Schwenken, Zoomen .

C DIE ÜBERSICHTSKARTE ist vor allem im fremden Terrain äußerst hilfreich und läßt sich leicht handhaben.

D DER KOMPASS ist wichtig, damit Sie beim Drehen der Ansicht nicht die Orientierung verlieren.

E IN DER MENÜLEISTE können Sie Sie direkt jede gewünschte Einheit anwählen und befehligen.

F IM HAUPTMENÜ können Sie sich jederzeit noch einmal über Ihre Missionsziele informieren.



FERTIGHAUSBAU Fix und fertig wird das gewünschte Gebäude geliefert. Bei der LC kommt dies aus der Luft angeschwebt, die anderen beiden Parteien bauen auf konventionelle Weise.



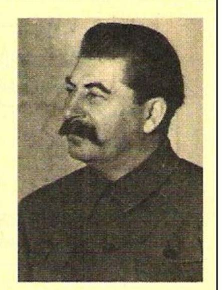
DIE SONNE GEHT UNTER Der Sonnenstand ändert sich stündlich, was durch Schatten erkennbar ist. Auch die Entfernung des feurigen Planeten von der Erde nimmt täglich weiter ab.

Krieg der Systeme

Wir zeigen Ihnen Herrschaftskonzepte, die als direkte Vorlage für die Regierungsformen der Earth-Parteien gedient haben können.



Josef Stalin (1879 - 1953)



Der russische Diktator wirkt wie der Prototyp für den ED-Tyrannen Tiao Thi Zhe Khan. Vor dem Aufstand der Bevölkerung im Jahre 2146 sorgte der Herr mit dem Zungenbrechernamen für die Errichtung von Kloninstituten, in denen Menschen und Roboter zu Mutanten vereinigt wurden. Allerdings wissen die ED-Kräfte auch nach der Absetzung Khans immer noch, wie man im Gleichschritt durchs Minenfeld marschiert.



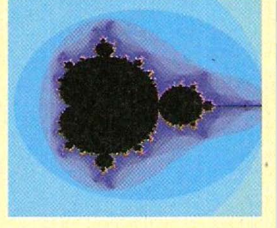
Techno-Hippies (seit Woodstock '69)



Zwar würden die Frauen der LC lieber Blumen pflücken und zu Trance-Techno tanzen, doch leider schunkeln sowohl die Massen der ED als auch die Roberter der UCS zu ganz anderen Rhythmen. Zum Glück hat die LC bereits zwei Basen auf dem Mond errichtet und steckt einen Großteil ihrer Energie in die wissenschaftliche Forschung. Wenn es gar zu brenzlig wird, dann können die sonst so pazifistischen Damen durchaus Samba mit ihren Gegnern tanzen.



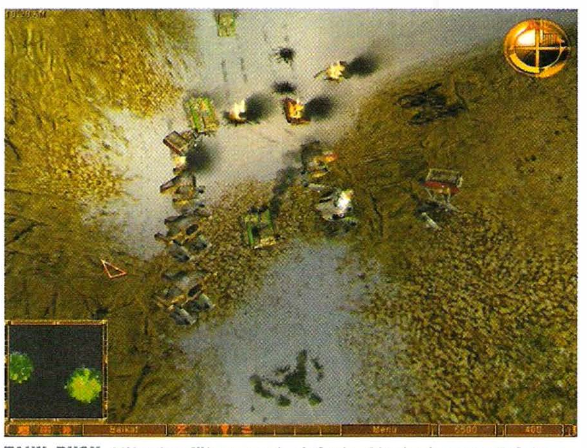
Chaostheorie (Irgendwann)



Wie einst die Bewohner der USA, so werden auch die UCS-Leutchen eher von den Medien als von Menschen aus Fleisch und Blut beherrscht. Passend zum lässigen Lebenswandel im UCS-Lager herrscht hier die Ideologie der modifizierten Chaostheorie, deren Leitspruch lautet: "Alles ist Zufall." Dementsprechend müssen sich die UCSler auch nicht auf dem Kampfplatz abplagen, sondern schicken Roboter ins Feld und genießen das Spektakel vor dem heimischen Fernseher.

Das Kräfteverhältnis zwischen den Parteien ist ausgewogen. Ein völlig anderes Spielerlebnis bietet jede der drei Kampagnen.

unterscheiden sich die drei Gruppen jedoch nicht nur in puncto Sprachausgabe voneinander. LC, ED und UCS verfügen jeweils über besondere Kampfeinheiten und Gebäude, nutzen verschiedene Arten des Rohstoffabbaus und wenden eigene Formen politischer Führung an. Die ED beispielsweise hat ihre Gesellschaft nach dem totalitären Prinzip organisiert, während das soziale System der LC auf ein harmonisches und friedvolles Zusammenleben ausgerichtet ist. So verfügt Letztgenannte gemäß ihrem pazifistischen Credo über die besten Verteidigungsmaßnahmen, kann im Angriff aber nicht mit so schnellen und wendigen Fahrzeugen aufwarten wie etwa die ED. Ähnlich wie beim Waffenbau in *Warzone 2100* können Sie Ihre eigenen Vehikel zusammenschrauben, wobei zuvor natürlich erst einmal die entsprechende Technik erforscht werden muss. Wissenschaftler arbeiten aber bekanntlich nicht auf 630-Marks-Basis, sondern kosten eine Menge Bargeld. Daher müssen Sie wie in *Command & Conquer 3* (= C&C3) Ihre Erntefahrzeuge losschicken, um die entsprechenden Rohstoffe einzusammeln, die glücklicherweise für die Bodentruppen nicht so gesundheits-



TANK-RUSH Mitunter führen auch einfache Strategien zum Erfolg. Der hohe Schwierigkeitsgrad verlangt aber zumeist klügere Taktiken.



GUTE MINE ZUM COOLEN SPIEL Während die LC eine Mine bauen muss, bauen die UCR die Rohstoffe mit C&C3-ähnlichen Sammlern ab.

Der Grafik-Award 1999

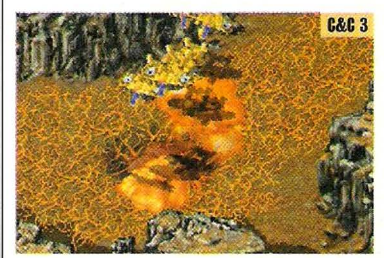
Auch im Strategie-Genre spielt die grafische Qualität der Spielkarten eine zunehmend wichtigere Rolle.

Effekte

Earth 2150 ist gar noch effekthascherischer als Warzone 2100.



Bei diesen Stahlgewittern können anspruchsvolle Strategiefans mit Sinn für optische Opulenz jubilieren. **Wertung:** sehr gut



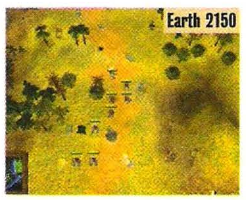
Effekthascherei ohne Substanz: Gegen die 3D-Konkurrenz sieht Westwoods Bestseller alt aus. **Wertung:** ausreichend



In Eidos' 3D-Titel zischt, blitzt und wummert es zum Gotterbarmen. **Wertung:** gut

Umgebung

Remis: Trotz 2D-Grafik kann **C&C3 fast mit Earth 2150 gleichziehen.**



Die Erde hat viele Gesichter: Wiesen, Eiswüsten, Wälder, Tundren - und alles in 3D! **Wertung:** sehr gut



Noch immer sind die Tiberiumfelder grün und die Geröllwüsten zweidimensional. **Wertung:** gut



Dieses öde Gelände mit schroffen Erhebungen lädt kaum zum Verweilen ein. **Wertung:** befriedigend

Fuhrpark

Nase vorn: **Earth 2150** hat die mit Abstand schönsten Einheiten.



Dank Zoomfunktion kann man sogar die Aufbauten der Fahrzeuge gut erkennen. **Wertung:** sehr gut

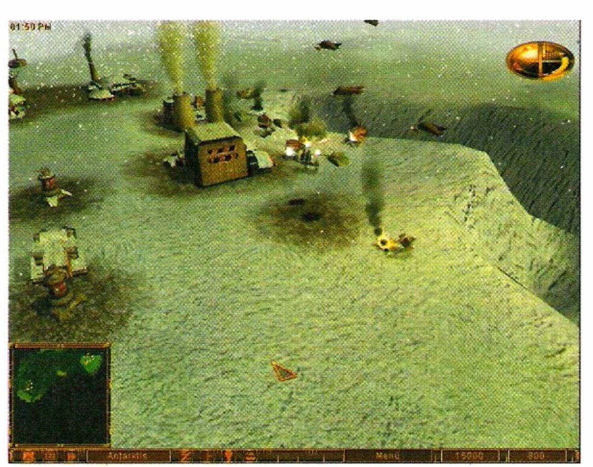


Die Karosserie ist zwar schnittig, doch der Lack besteht aus Pixelbrei. **Wertung:** ausreichend



Sie können Ihre Einheiten zwar konfigurieren, doch kaum voneinander unterscheiden. **Wertung:** gut

Die Gewinner **Warzone 2100 und Earth 2150.**



GLANZ UND GLORIA Besonders unter der Grafikschnittstelle Open GL dürfen Sie sich auf ein wahres Feuerwerk der Lichteffekte freuen.

schädigend sind wie das westwoodsche Tiberium. Der Abbau der Erze erfolgt auf jeweils völlig unterschiedliche Weise. Während die Arbeiter der ED Minen bauen, klauben die Erzkutschen der UCS die kostbaren Güter auf, indem sie den Boden über einem Ressourcenfeld anbohren und den Ertrag in die nächstgelegene Raffinerie karren. Auch beim Errichten der Gebäude könnten die Unterschiede kaum größer sein: Die technisch fortschrittliche LC stellt etwa eine komplettes Kraftwerk wie ein Fertighaus mit einem riesigen Luftschiff auf den vorgesehenen Platz; hingegen bauen auf der Seite der UCS schwere Planierraupen die erforderlichen zivilen und militärischen Unterkünfte.

Bei aller Verschiedenheit haben die Fraktionen aber eine Sache gemein: Das Bestreben, um jeden Preis den Weltuntergang zu überleben. Dementsprechend besteht das finale Kampagnenziel sowohl bei der LC als auch den UCS und der ED darin, ein stattliches Sümmchen zusammenkratzen, um die rettende Exodus-Flotte bauen zu können. Wie dies im Einzelnen bewerkstelligt wird, hängt



ATOMSTROM Ein Kraftwerk versorgt Ihre Anlagen mit Energie. Die Umweltverschmutzung macht den Kohl jetzt auch nicht mehr fett.

allerdings zum größten Teil vom taktischen Geschick des Spielers ab. Anders als in *C&C3* bekommen Sie nämlich nicht haarklein erklärt, wo Sie wann Ihre Latrinen bauen und in welcher Zeit Sie des Gegners Lager stürmen müssen. Zwar ist jede Kampagne in Missionen unterteilt, die auch bestimmte Anforderungen an den Spieler stellen, doch sowohl die Anzahl der Missionen als auch die Reihenfolge der Einsatzorte steht zu keinem Zeitpunkt fest. Während der Kampagne haben Sie Zugang zu Ihrer Basis und können von dort aus mit Hilfe eines Transporters Truppen, Material und Rohstoffe an den jeweiligen Einsatzort weiterleiten oder von dort aus zum Hauptstützpunkt bringen. Haben Sie an einem Einsatzort in der Antarktis sämtliche Bodenschätze abgebaut, dürfen Sie sich entscheiden, ob Sie das dortige Lager aufgeben oder aber dem Gegner vor Ort noch ein wenig zusetzen. Das Besondere an *Earth 2150* im Gegensatz etwa zu Westwoods aktuellem Bestseller ist die freie Anpassung des Schwierigkeitsgrades während des Spiels. Haben Sie mit der ED-Kampagne im höchsten Härtegrad begonnen und stellen fest, dass Sie kein Bein auf die - todgeweihte - Erde bekommen, dann dürfen Sie in der nächsten Mission auf „Mittel" oder „Leicht" stellen. Selbst wenn es Ihnen einmal passieren sollte, dass Sie einen Auftrag komplett vermasseln, brauchen Sie nicht auf alte Spielstände zurückzugreifen, sondern nehmen die Schlappe hin und versuchen an einem anderen Einsatzort Ihr Glück. Die einzige Bedingung für den Erfolg Ihrer Bemühungen ist es, dass Sie die nötigen Groschen zusammenkratzen, bevor die 183 Tage bis zum Armageddon um sind.

Da Ihre Feinde unter dem gleichen Druck wie Sie stehen, werden Sie alle Nase lang damit beschäftigt sein, das harte Geschäft eines Echtzeit-Strategen auszuüben und Ihre von einer vorzüglichen Künstlichen Intelligenz gelenkten Nachbarn zu bekriegen. Wie in StarCraft kommt es sehr darauf an, dass Sie das richtige Gleichgewicht finden zwischen Forschung, militärischer Ausrüstung und dem Anhäufen von Rohstoffen für den Bau des Fluchtraumschiffes. Hier eröffnen sich unzählige Ansätze für ganz besondere Taktiken, wozu nicht unwesentlich beiträgt, dass man stärker noch als in *Warzone 2100* das Terrain in die strategische Planung einbeziehen kann. Dem Spieler ist es nämlich möglich, mit besonderen Baueinheiten Bodenflächen einzuebnen, zur Verteidigung Gräben auszuheben und Flüsse umzuleiten oder gar Tunnel zu bauen. Haben Sie ein solches unterirdisches Tunnelsystem angelegt, können Sie wie die NOD in *C&C3* des Gegners Basis von unten angreifen. Hierzu wechselt die Kamera von der 3D-Ansicht in eine übersichtliche 2D-Optik, die es Ihnen erlaubt, Ihre Störenfriede an der richtigen Stelle unterhalb eines gegnerischen Gebäudes zu platzieren.

TOTALE KONTROLLE Dank der flexiblen Kamera mit ihren stufenlosen Zoomstufen haben Sie stets den richtigen Durchblick.

Apocalypse now: Das Ende ist nah.

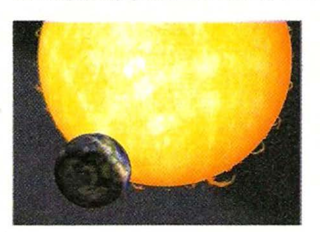
Weltuntergänge sind beliebt seit der Offenbarung des Johannes von Patmos.

Was ein zünftiges Armageddon werden will, muss eine Reihe von Anforderungen erfüllen. Neben dem Panikfaktor ist vor allem eine hieb- und stichfeste wissenschaftliche Erklärung unabdingbar.



Hollywood-Kino

In Filmen wie „Independence Day" greifen dreiste Aliens die Erde an, weil es ihnen auf ihrem Heimatplaneten zu langweilig geworden ist. Für UFO-Forscher und LSD-Konsumenten sicherlich das leckerste Szenario.



Astronomy Dominé

Astronomen sind nie um eine Erklärung der baldigen Apokalypse verlegen. Meistens lassen sie die Erde in die Sonne stürzen, obwohl Frontalunfälle mit herumfliegenden Meteoriten ebenfalls sehr beliebt sind.



Der Große Pilz

Der Champion des Kalten Krieges war der Atomkrieg, der den Erdball in Fetzen sprengen sollte. Heute dienen Bilder von amerikanischen Atomtests auf dem Bikini-Atoll vornehmlich dem Entertainment in Szene-Discos.



Bei Hempels unterm Sofa

„Ich mag Müll", sang Oskar aus der Sesamstraße. Vor allem die Ökobewegung der 70er-Jahre mochte nicht in den Refrain einstimmen und prognostizierte die Verseuchung des Planeten.



MEINUNG

Im Gegensatz zu den C&C3-Machern hat man Ihnen nicht zuviel versprochen

Petra Maueröder

Was ich TopWare hoch anrechne: Während andere Versprechungen von der Leere eines Vakuums abgeben, ist *Earth 2150* genauso schön, schnell und spielbar geworden, wie es seit Monaten angekündigt wurde. Bei aller 3D-Pracht: In Strategiespielen ist mir eine isometrische, starre, übersichtliche Kameraperspektive nach wie vor lieber - das Drehen, Zoomen, Schwenken lenkt zu sehr vom Spielgeschehen ab. Außerdem hätte ich mir mehr Atmosphäre gewünscht - die Story lass ich mir lieber durch Videosequenzen als durch Bildschirmtexte erzählen. Dies, die doch recht ähnlichen Gebäude (erwarten Sie keinen Wiedererkennungswert à la „Hand von Nod") und schwer unterscheidbare Einheiten sind aber wirklich nur kleine Mankos eines ansonsten rundum gelungenen Echtzeitstrategiespiels.

Testcenter — Earth 2150

Installiert und läuft

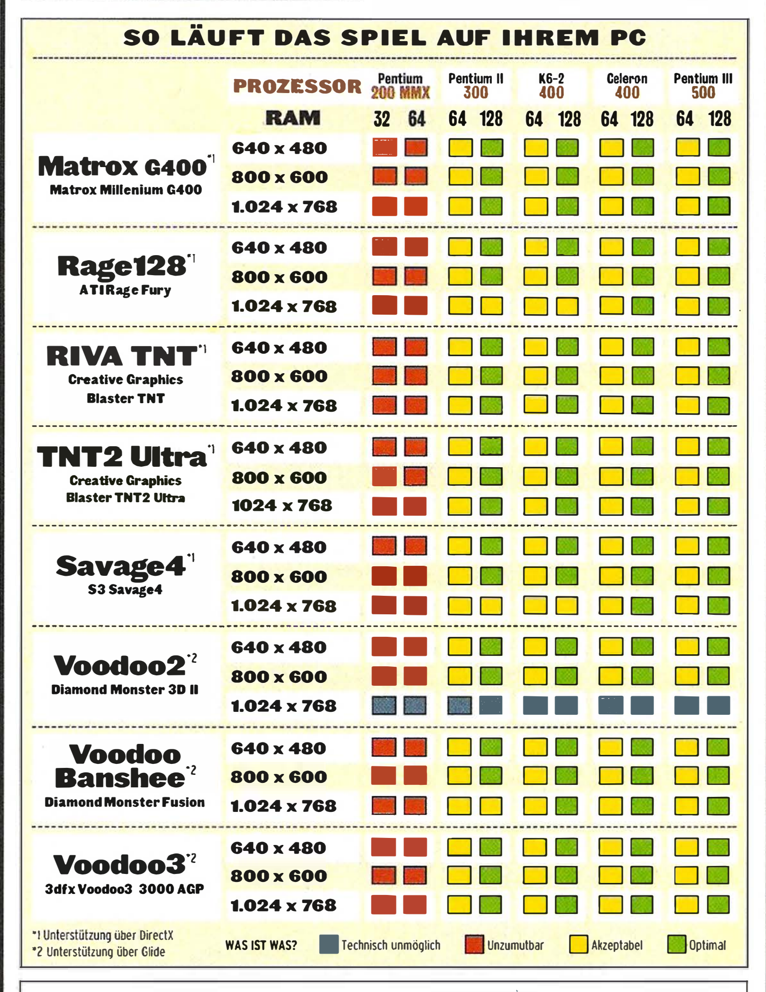


Marcus Esposito

Damit Ihrem Rechner nicht bei der 3D-Grafik von Earth 2150 die Puste ausgeht, sollten Sie die Sichweite an Ihre Hardware anpassen.

- Ändern Sie die Einstellungen für den Echtzeitschatten.
- Schalten Sie das Wetter ab, um Rechenleistung einzusparen.
- Die OpenGL-Unterstützung war in der Test-Version noch nicht nutzbar, soll aber in der Verkaufsversion enthalten sein.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC



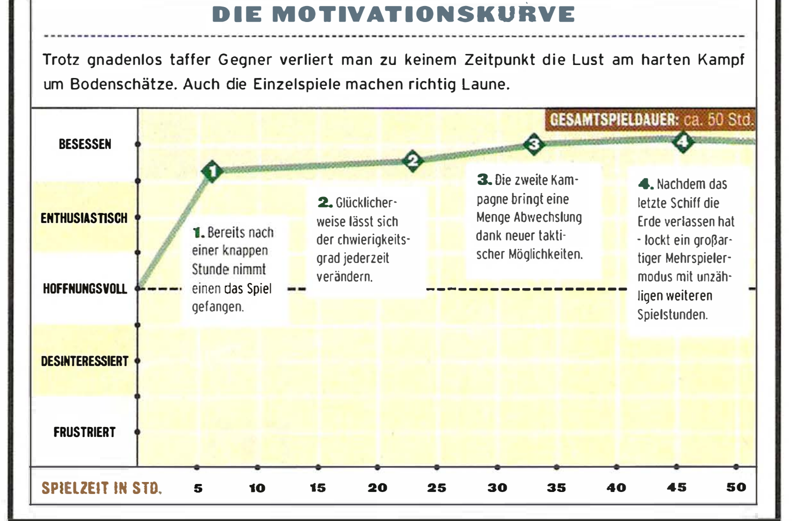
PROZESSOR		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Matrox G400*1 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
Rage128*1 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
RIVA TNT*1 (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
TNT2 Ultra*1 (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
Savage4*1 (S3 Savage4)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
Voodoo2*2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee*2 (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
Voodoo3*2 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal

*1 Unterstützung über DirectX
*2 Unterstützung über Glide

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Trotz gnadenlos taffer Gegner verliert man zu keinem Zeitpunkt die Lust am harten Kampf um Bodenschätze. Auch die Einzelspiele machen richtig Laune.





VOLLES ROHR Um die lebenswichtigen Rohstofffelder zu sichern, müssen Sie häufig mehrere Divisionen ins Krisengebiet schicken.

Jedem Kommando können Sie eine Tastenkombination zuweisen und nach C&C3-Manier Kampfgruppen zusammenstellen.

Wird Ihnen ein Gefecht zu heiß, können Sie jederzeit die Spielgeschwindigkeit herabsetzen oder sogar die Pause-Taste drücken, um dann in aller Ruhe Einstellungen vorzunehmen, bevor Sie wieder am Kampfgeschehen teilnehmen. Das Entwicklerteam hat dafür gesorgt, dass die Steuerung möglichst einsteigerfreundlich geraten ist. Jede Aktion können Sie mit einem Mausklick ausführen und die übersichtlichen Menüs dürfen Sie beliebig am unteren, oberen oder seitlichen Bildrand positionieren.

Dass die Bedienung von *Earth 2150* derart einfach ist, dürfte viele konservative Genrefans überraschen. Ein wesentliches Argument gegen die Verwendung von 3D-Technologie in einem Strategietitel bestand nämlich stets darin, dass die Übersichtlichkeit auf einer komplett dreh-, zoom- und schwenkbaren Karte flöten ginge. TopWares SciFi-Kracher räumt mit diesen Vorurteilen auf, und dies dank einer enorm leistungsfähigen, wenn auch technisch anspruchsvollen Engine. Diese ermöglicht höchste Auflösungen bis zu 1600x1200 Bildpunkten unter den Grafikschnittstellen Direct 3D, Open GL und Glide. Systembelastende Gimmicks wie Bodennebel und weiches Scrolling kön-



SYLVESTER 1999 In die Ecke setzen und Däumchen drehen können Sie in Earth 2150 nicht. Der Schwierigkeitsgrad ist nämlich hoch.



GAME OVER Gegnerische Lufteinheiten haben eine Transportbasis zerstört. Zwar haben Sie dadurch weder die Mission noch die gesamte Kampagne verloren, aber Ihre Position hat sich durch diesen Verlust gewiss nicht verbessert.



Kane kann einpacken: Earth 2150 bläst die Konkurrenz aus den Stiefeln.
Peter Kusenberg

MEINUNG

Wer hätte damit gerechnet? Da werkelt ein kleines polnisches Team an einem Produkt, von dem kaum einer erwartet hätte, dass es dem Toptitel aus dem Hause Westwood auch nur das Wasser reichen könnte. Und jetzt dürfen Sie sich auf das - neben *Age of Empires 2* - vermutlich beste Strategiespiel des Jahres freuen. Trotz aller Unkenrufe konservativer 2D-Strategen behindert die großartige 3D-Grafik keinesfalls das Taktieren auf der Karte. Ganz im Gegenteil: Das dreidimensionale Gelände bietet ganz neue Möglichkeiten, dem äußerst cleveren Gegner auf trickreiche Art das Geschäft zu vermiesen und die kostbaren Rohstoffe selbst einzuheimsen. Zudem ist das Kampagnendesign erstklassig und stellt den Spieler mit jeder Mission vor neue Herausforderungen. Wenn es Gerechtigkeit auf Erde 1999 gäbe, dann wäre *Earth 2150* das Doppelplatin sicher.

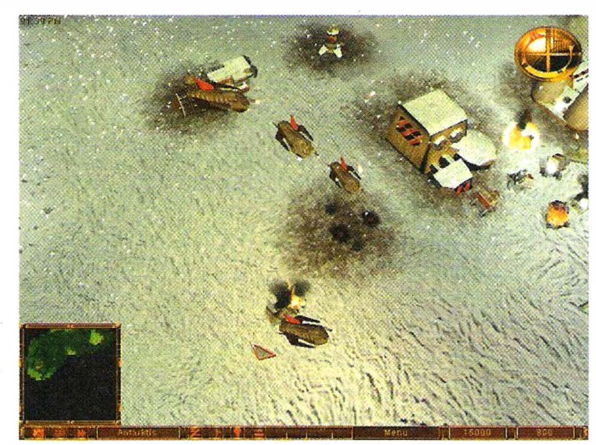
nen ebenso abgestellt werden wie realistische Lichtquellen oder Schatten. Wer allerdings über ein High-End-System sowie einen aktuellen 3D-Grafikchip verfügt, der kommt in den Genuss spektakulärer Effekte wie Regen, Schneefall und Feuerwerkszauber. Zudem sind die *Tunnels* beleuchtet und sowohl jede Einheit als auch jedes Gebäude verfügt über Scheinwerfer, die Sie aus taktischen Gründen abstellen können; im Falle einer Verdunkelung wird der Gegner im Unklaren darüber gelassen, wo sich Ihre Basen und Truppen befinden. *Warzone 2100*-Spieler werden sich mit der Kamera rasch zurechtfinden, denn auch hier können Sie die Ansicht nach Belieben drehen und stufenlos in das Kampfgeschehen hineinzoomen, so dass Sie die detailreiche Gestaltung der Mechs und

Happige Hardwareanforderungen: Für das einmalige Spielerlebnis lohnt sich vielleicht gar die Anschaffung eines aktuellen PC-Systems.

Hubschrauber aus der Nähe betrachten können. Am prächtigsten sind die hübschen Gebäude geraten, die im Vergleich mit den Slumquartieren aus C&C3 wie Großstadtvillen wirken.

Ein weiteres Feature hat der TopWare-Titel seinen Konkurrenten voraus: Der Sonnenstand wird in Echtzeit berechnet, und dementsprechend ändern sich auch die Schatten auf dem jeweiligen Missionsgelände. Da die gute alte Erde zudem der Sonne entgegen treibt, verändert sich das Klima auf der Erde, so dass Sie die ersten Aufträge auf schneebedecktem Terrain erledigen müssen, gegen Ende aber im heißen Wüstensand kämpfen. Dabei ist es möglich, zusätzliche Aufgaben zu erledigen, die Ihnen nicht nur Ruhm, sondern kostbare Artefakte einbringen. Gelingt es Ihnen, jede Kampagne erfolgreich zu beenden, dann brauchen Sie *Earth 2150* keinesfalls in die Ecke zu stellen. Zum einen gibt es freie Spiele mit fünf Spielmodi, darunter eine originelle Variante von Capture the Flag. Weiterhin besteht für bis zu 16 Kontrahenten die Möglichkeit, über Netzwerk oder Internet gegeneinander um Rohstoffe zu streiten. Im Gegensatz zu Westwoods diesjährigem Verkaufshit ist der Mehrspielermodus hier jedoch weitaus ansprechender und hält eine Vielzahl abwechslungsreicher Karten bereit. Hätte das Entwicklerteam noch ein wenig mehr Zeit in die Ausarbeitung knalliger Klangeffekte in der Kampagne gesteckt, dann könnte sich TopWare rühmen, das beste *Command & Conquer* zu vertreiben, das es bislang nocht nicht gegeben hat.

Peter Kusenberg



STURM BRICHT LOS Wenn der Gegner gar zu penetrant wird, sollten Sie unbedingt erwägen, Ihren Stützpunkt in der Fremde aufzugeben.

TESTURTEIL Earth 2150 Escape from the blue planet

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Earth 2150 12/99
Dank des makellosen Spielprinzips und der großartigen Grafik ist Earth 2150 ein Pflichtkauf für Strategen.

StarCraft 6/98
Vor allem das hervorragende Missionsdesign macht es zum Klassiker.

C&C 3 10/99
Trotz des immensen Medienrummels langt es nicht zur Genrereferenz.

Dune 2000 9/98
Der spielerisch solide Westwood-Titel wirkte bereits damals altbacken.

Warzone 2100 5/99
Obwohl technisch revolutionär, fehlt es dem Eidos-Titel an Atmosphäre.

GRAFIK .... Sehr gut
Die Erdenoptik ist wegweisend fürs Genre.

SOUND .... Gut
Der solide Soundtrack sorgt für die richtige Stim

STEUERUNG .... Sehr gut
Ein Mausklick, und Sie sind mitten im Geschehen.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Auch im Netzwerk ist Earth 2150 ein Killer.

92%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200 MMX	Pentium II/350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 190 MB	HD: 720 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 16
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Nur wie es euch gefällt

Die Pandemic Studios starten einen weiteren Versuch, Aufbaustrategie und 3D-Action zu verschmelzen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Pandemic Studios** ■ VERTRIEB **Activision** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 99** ■ USK **Noch nicht bekannt**

AUF EINEN BLICK
- 22 Gebäudetypen
- Eine Kampagne
- Acht Landschaften
- 31 Missionen
- Zehn Mehrspielerkarten
- Mehrspielermodus mit verteilten Rollen

AWARD PC Games

Was macht ein Programmierteam, das zwar eines der genialsten Spiele des Jahres 1998 erstellt hat und mit Auszeichnungen überschüttet wird, aber dennoch nicht die oberen Plätze der Verkaufscharts erreicht? Es befragt 3.000 Fans, gründet eine eigene Firma und versucht, es mit einer Fortsetzung allen Spielern recht zu machen.

Als *Battlezone* vor über einem Jahr erschien, war es das erste Spiel seiner Art. Die gleichgewichtige Mischung aus 3D-Action und Aufbaustrategie begeisterte zwar viele Zeitschriftenredakteure, die Käufer hielten sich von der giftgrünen Spieleschachtel jedoch fern. Das Wagnis, Geld für ein derart ungewöhnliches Spiel auszugeben, war wohl vielen zu groß – und den Mutigen war *Battlezone* dann zu kompliziert.

Battlezone 2 wurde daher von Grund auf neu konzipiert, wobei den Wünschen der Fans so weit als möglich Rechnung getragen wurde. Das Science-Fiction-Epos spielt in unserer Gegenwart, in der es Raumschiffe und Laserwaffen gibt – bereits seit den 60er-Jahren. Von den Amerikanern und den Sowjets geheim gehalten, wurden abgestürzte Alien-Raumschiffe kopiert und für die Vorherrschaft im Weltraum kriegerisch eingesetzt. Nach dem Ende des Kalten Krieges drohte den Raumschiffpiloten die Arbeitslosigkeit – bis eines Tages eine verwaiste Raumstation angegriffen wurde. Als frisch gebackener Pilot tritt nun der Spieler in das Geschehen ein und soll an der Seite seines Vorgesetzten Shabayev seine Ausbildung zum Offizier abschließen. In den ersten der insge-



■ VÖLLIGE FREIHEIT Laufen, fahren, schweben – wie er die Aliens bekämpft, bleibt ganz dem Spieler überlassen.



BEGEGNUNG DER DRITTEN ART Als Fußgänger ist man der Tierwelt ausgeliefert.



DIE ULTIMATIVE WAFFE Dieser zirka zwanzig Meter hohe Kampfroboter ist das stärkste Waffensystem, in das der Spieler selbst einsteigen darf. Der Geschützturm kann unabhängig vom „Fahrgestell" bewegt werden.

samt rund 23 Missionen der Kampagne erlernt der Spieler den Umgang mit den Schwebefahrzeugen, welche die Raumflotte auf den Planetenoberflächen einsetzt. Zahlreiche Gleitertypen, unterschiedlichste Waffensysteme und diverse Gegnertypen machen einige Stunden des Learning-by-doing notwendig. Während Shabayev Raumbasen repariert und ausbaut, neue Gleiter baut oder Verteidigungsanlagen installiert, patrouilliert der Spieler die Umgebung und bekämpft die herannahenden Außerirdischen.

Der Kampf funktioniert wie in klassischen 3D-Actionspielen. Man sieht die Umgebung aus der ersten Person und kann sich mit seinem Gleiter wie ein Fußgänger bewegen. Die gleichzeitige Verwendung von Maus und Tastatur gestattet das schnelle Umschalten der Waffe, die exakte Steuerung selbst in verwinkelten Gängen und das in derartigen Spielen unbedingt notwendige seitliche Ausweichen. Dennoch kann es passieren, dass das eigene Fahrzeug abgeschossen wird. In diesem Fall wird man vom automatischen Schleudersitz gerettet und bewegt sich von nun an zu Fuß über die Planetenoberfläche. Um den weiten Heimweg nicht als Fußgänger antreten zu müssen oder von wilden Tieren gefressen zu werden, kann man mit dem Scharfschützengewehr die Aliens aus ihren Raumgleitern herausschießen. Die herrenlos gewordenen Fahrzeuge können nun (auch von den Kameraden) bestiegen werden.

Wird das eigene Fahrzeug angeschossen, kann man sich mit Hilfe des Scharfschützengewehrs ein neues besorgen.

Nach und nach zeigt sich, dass der Vorgesetzte seinen Aufgaben nicht mehr gewachsen ist und der Spieler stückweise dessen Aufgaben übernehmen muss. Zunächst darf er militärische Einheiten bauen lassen, dann in einer weiteren Mission eine kleine Ersatz-Basis errichten und schließlich gegen Ende des Spiels den gesamten Verwaltungsaufwand eines Einsatzes bewältigen. Der Aufbau und Unterhalt einer Basis wurde im Vergleich zum Vorgänger wesentlich vereinfacht. Es gibt nur noch ein Baumaterial, das entweder aus dem Schrott zerstörter Raumschiffe gewonnen werden kann oder aus Geysiren an die Oberfläche gepumpt wird. Sobald die Grundversorgung steht, wird mit Kraftwerken, Geschütztürmen und drei verschiedenen Rüstungsfabriken eine überlebensfähige Basis aufgebaut. Dazu steht ein spezieller Roboter zur Verfügung, dem die entsprechenden Bauaufträge gegeben werden. Dies geschieht im Gegensatz zu Echtzeitstrategiespie-



FIRST PERSON Die Funktionen einiger wichtiger Gebäude sind nur in ihrem Inneren und noch dazu zu Fuß erreichbar.



HERBSTNEBEL Stimmungsvolle Effekte tauchen den Planeten Mire in ein friedliches Licht. Doch gerade diese Sumpflandschaft birgt für den Spieler so manche Überraschung.



SCHROTTGEWINNUNG Der Rohstoff Scrap (zu deutsch Schrott) wird auf den Schlachtfeldern eingesammelt oder durch derartige Pumpen aus dem Boden gesaugt. Die Pumpen sind das bevorzugte Angriffsziel der Außerirdischen.

len nicht auf einer 2D-Karte, sondern aus dem Cockpit heraus: Mittels eines mehrstufigen, ausreichend übersichtlichen Funkmenüs übermittelt man dem Roboter den Auftrag und deutet mit seinem Fadenkreuz auf den gewünschten Bauplatz. Dies hat zur Folge, dass man sich sowohl in der Basis als auch auf dem Schlachtfeld befinden muss. Zwar kann man große Geschwader bauen und diese über das Funkmenü in den Kampf schicken, die Einsätze leitet man aus Effizienzgründen aber am besten selbst. Der Kampf präsentiert sich wie im Action-Genre üblich: Gegner suchen, aufschalten, abschießen und wenn möglich Munition sparen.

Die Intelligenz der computergesteuerten Fahrzeuge ist auffallend hoch entwickelt und verbessert sich noch mit zunehmender Erfahrung der Einheiten. Sowohl kämpferisch als auch strategisch zeigt der PC hervorragende Leistungen. Auch die sonstige Technik ist gut gelungen: Die Grafikdarstellung erzeugt mit zahlreichen Lichteffekten eine sehr „außerirdische" Atmosphäre, die Engine ist schnell und erlaubt auch auf älteren Rechnern eine hohe Detailauflösung. Die meisten Landschaften sind allerdings sehr karg, was bei unbewohnten Planeten sicherlich realistisch ist, dem Auge aber keinesfalls schmeichelt. Akustisch wird mit Motorengeräuschen und verrauschten Funksprüchen nichts Außergewöhnliches geboten, der gute Stereoeffekt ermöglicht aber eine genaue Ortung noch nicht sichtbarer Objekte.

Harald Wagner

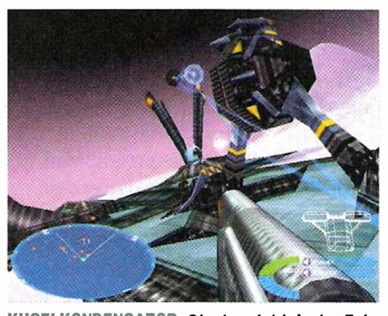
Als Kommandant sollte man gleichzeitig in der Basis neue Gebäude bauen und auf dem Schlachtfeld die Geschwader befehligen.



Auch Battlezone 2 ist eine Sensation – diesmal aber für Actionspieler.
Harald Wagner

MEINUNG

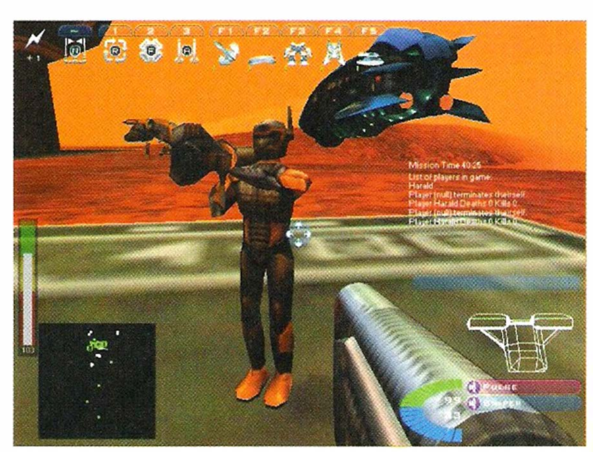
Wem *Battlezone* zu kompliziert war, der kann nun aufatmen. Zirka dreißig actionreiche Missionen lang wird man in die Prinzipien des Basisbaus und des Truppenmanagements eingeführt, auch die Bedienung wurde drastisch vereinfacht. Wer aber eben die Komplexität des Vorgängers schätzte, könnte von *Battlezone 2* enttäuscht sein: Nur in den Mehrspielermissionen und einigen Einzelspielermissionen erreicht das Spiel alte Qualitäten. Dennoch ist das Spiel eine geniale Mischung aus intelligenter Action und Echtzeitstrategie und kann mit einer überraschenden Hintergrundgeschichte und abwechslungsreichen Missionen begeistern.



KUGELKONDENSATOR Starke elektrische Felder bewachen die Basen der Außerirdischen.



BEDIENUNGSFEHLER Fabriken und Fahrzeuggruppen werden über Menüs gesteuert.



CAPTURE THE FLAG Einer der drei Mehrspielermodi kann wie ein 3D-Actionspiel komplett ohne Fahrzeuge und Gebäude gespielt werden.

TESTURTEIL Battlezone 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Battlezone 2 12/99
Auch für Actionspieler ein angenehm hoher Strategieanteil. Die Steuerung ist deswegen aber sehr komplex.

Battlezone 4/98
Durch den hohen Strategieanteil ein ganz anderes - schwierigeres - Spiel.

Wargasm 1/99
Ein ähnliches Spielerlebnis, allerdings ganz ohne Aufbau einer Basis.

Urban Assault 10/98
Die Mixtur aus 3D-Action und 2D-Strategie war zu inkonsequent.

Uprising 1/98
Grafisch Battlezone, spielerisch *Urban Assault*, insgesamt unausgegoren.

GRAFIK .... Gut
Nur auf einem Planeten zeigt sich die Qualität.

SOUND .... Gut
Unspektakulär, aber sehr sinnvolle Effekte.

STEUERUNG .... Befriedigend
Das Funkmenü bremst den Spielfluss erheblich.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Die ultimative Plattform für Teamarbeit.

86%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III/450
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 58 MB	HD: 757 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

Lautes Kettenrasseln

NovaLogics jüngste Panzersimulation präsentiert sich einsteigertauglicher und actionreicher denn je.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **NovaLogic** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **29. Oktober 99** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Fünf Trainingsmissionen
- Fünf Kampagnen
- 48 Missionen
- Zwei Bonusmissionen
- Missions-Editor
- Kontrolle über bis zu 32 Panzer

Einen Monat lang war *Armored Fist* nur noch die Nummer Zwei unter den actionbasierten Panzersimulationen, da *Panzer Elite* Simulation und Spielspaß auf bislang unerreichte Weise verbinden konnte. Nun will NovaLogic den Thron zurückerobern.

Kaum ein Objekt wird so selten simuliert, wie ein Panzer. Aus gutem Grund: Die Stahlungeheuer sind derart schwerfällig, dass ein Panzer mehrere Kollegen zu seinem Schutz benötigt. Eine Simulation kann sich daher nicht auf ein einzelnes Fahrzeug beschränken, sondern muss mindestens einen ganzen Zug unter die Kontrolle des Spielers stellen. Gleichzeitig werden die Arbeitsplätze aller vier Mannschaftsmitglieder simuliert – also viel zu viel Arbeit für den Spieler. Wie bereits in den ersten Ausgaben von *Armored Fist* hat NovaLogic auch in seiner jüngsten Simulation die spielerfreundlichste Lösung für dieses Dilemma gewählt: Der Großteil der Arbeit wird vom Computer übernommen. Der Spieler bestimmt nur noch den Fahrweg seines Zugs, gibt ein paar taktische Anweisungen und kümmert sich lediglich um diejenigen Ziele, die vor das Rohr seines eigenen Panzers geraten. Wer unbedingt will, darf natürlich auch jeden einzelnen Handgriff in den bis zu 32 Panzern übernehmen. Die mit Gegnern überladenen Spielfelder machen ein derart zeitaufwendiges Treiben allerdings zum unverantwortlichen Luxus. So ist *Armored Fist 3* eher ein Actionspiel als eine Simulation. Auch in den späten Missionen, in denen ein taktisches Vorgehen unumgänglich ist, bleibt diese Eigenschaft erhalten. Technisch ist das Spiel nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Die aktuelle Version der Grafikengine VoxelSpace 32 erlaubt zwar Sichtweiten bis ans Ende des Horizonts, die Landschaften sind aber sehr karg und pixelig. Die A-10s der Luftunterstützung springen mehr, als dass sie fliegen, und die automatische Zielaufschaltung übersieht so manchen Gegner, der nur wenige Meter vor dem eigenen Panzer steht. Die Bedienung ist hingegen für eine Action-Simulation angemessen: Zirka zwanzig Tasten oder ein ordentlicher Joystick reichen für sämtliche Aufgaben.

Harald Wagner

Wer unbedingt will, darf jeden einzelnen Handgriff der vier Mannschaftsmitglieder in jedem der bis zu 32 Panzer übernehmen.



FERNSICHT Dank VoxelSpace 32 können auch kilometerweit entfernte Panzer noch erkannt werden. Die in einigen Missionen vorhandenen Dunstnebel dienen lediglich dem Realismus.

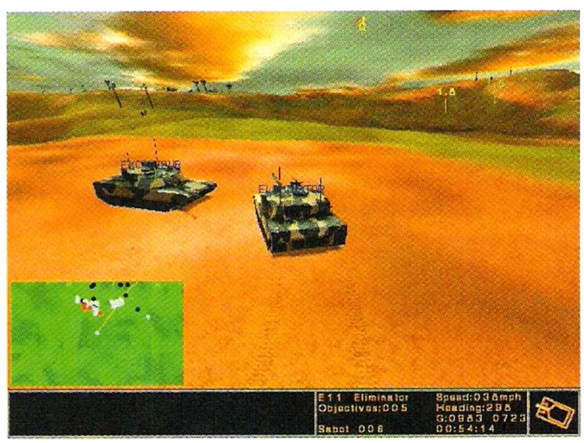


MEINUNG

Nicht unbedingt schön, aber jede Menge Action und Atmosphäre.

Harald Wagner

Armored Fist 3 gehört weder zu den actionreichsten noch zu den akkuratesten Panzersimulationen. Es ist die gesunde Mischung aus beiden Bestandteilen, die den Reiz des Spiels ausmacht. Leider hat es NovaLogic nicht verstanden, das Spielprinzip mit einer halbwegs aktuellen Grafikengine zu kombinieren: Das Spiel ist grafisch fast mit seinem Vorgänger identisch.



SPEICHERPROBLEME Obwohl nur sehr wenige Objekte vorhanden sind, benötigt Armored Fist mindestens 64 MByte RAM.

TESTURTEIL – Armored Fist 3

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Panzer Elite** 11/99 – Aus historischen Gründen langsam, daher trotz des Realismus gut spielbar.
- **Armored Fist** 12/99 – *Armored Fist 3* ist ideal für Actionliebhaber, die aber keinen Wert auf aktuelle Grafiken legen dürfen.
- **M1 Tank Platoon** 5/98 – Das Gegenteil: Die akkurate Simulation ist nur für Strategen geeignet.
- **Panzer Commander** 7/98 – Der fast gelungenen Action-Simulation fehlte jegliche Atmosphäre.
- **iM1 A2 Abrams** 6/97 – Kombination aus eintönigen Missionen und einer längst veralteten Grafik.

GRAFIK .... Ausreichend
Trotz VoxelSpace weder schön noch schnell.

SOUND .... Befriedigend
Fahr- und Schussgeräusche sind nur Rauschen.

STEUERUNG .... Gut
Mit nur einem Joystick alle Funktionen im Griff.

MEHRSPIELER .... Gut
Auf NovaWorld sind riesige Schlachten möglich.

81% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 75 MB	HD: 240 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk – Internet 32
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback ✔

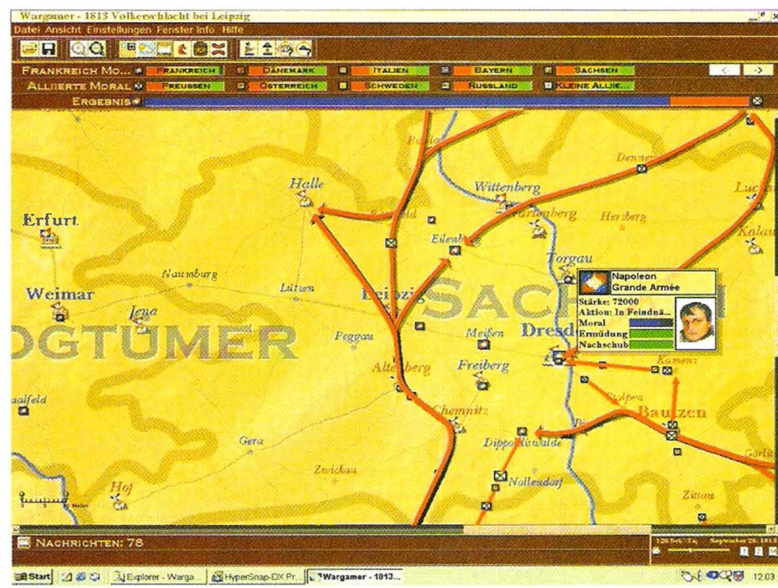
Im Osten nichts Neues

Die kriegsentscheidende Schlacht bei Leipzig können Sie noch einmal schlagen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Empire Interactive** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ TERMIN **bereits erhältlich** ■ USK **ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Sechs Feldzüge
- Zehn gewaltige Einzelschlachten
- 100 Truppentypen
- Keine Zwischensequenzen
- Kein Mehrspielermodus



SCHLACHTPLATTE Die meiste Zeit klicken Sie auf einer langweilig gestalteten Übersichtskarte herum; eine Detailansicht zeigt winzige Pixelmännchen beim Herumgekloppe.

Die Zeit der Hexagonspiele ist immer noch nicht vorbei: Empire präsentiert diesmal einen Echtzeitstrategietitel, der Sie ins geschichtsträchtige Jahr 1813 führt.

Napoléons Truppen haben halb Europa besetzt, doch Halb-Europa schmeckt dies gar nicht. Daher versammeln sich die Gegner des französischen Feldherrn bei Leipzig, um seinen Truppen die Dreispitze platt zu hauen. Sie dürfen für eine der beiden Fraktionen Partei ergreifen und auf einer Karte Mitteleuropas Divisionen verschieben, Städte belagern und kleinere Scharmützel im offenen Feld ausfechten. In den sechs Feldzügen und zehn Einzelspielen geht es darum, eine Anzahl von mindestens 80 Siegpunkten zusammenzukratzen. Für die Eroberung der popeligen Stadt Hannover erhalten Sie einen Punkt, für die Preußenmetropole Berlin gibt es in den Feldzügen bis zu zehn Punkte. Gesteuert werden Ihre Einheiten durch ein kompliziertes Menüsystem, das allerdings eine Fülle an taktischen Möglichkeiten zur Auswahl anbietet. So können Sie dafür sorgen, dass Ihre Soldaten zwischendurch eine Pause einlegen, damit sich etwa ihre Moral verbessert. Die Spielgeschwindigkeit lässt sich stufenlos erhöhen, wodurch Sie jedoch auch nicht in den Genuss Atmosphäre schaffender Zwischensequenzen gelangen.

Peter Kusenberg

Allzu lieblos wirkt dieser x-te Aufguss älterer Empire-Titel. Schlimm ist es, dass bei diesem komplexen Spiel kein Tutorial vorhanden ist.

TESTURTEIL 1813 – Völkerschlacht bei Leipzig

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

North vs. South 5/99
Die Bürgerkriegssimulation trumpfte mit Atmosphäre auf.

Braveheart 9/99
Trotz fetter Lizenz enttäuschte der rundenbasierte Eidos-Titel.

1813 – Völkerschlacht bei Leipzig 12/99
Auch der neueste Titel aus dem Hause Empire liefert allzu betuliche Szenarien und einen zähen Spielfluss.

Die große Schlacht um Waterloo 4/97
Das Empire-Hexagonspiel könnte ein Zwilling von 1813 sein.

Western Front 2/99
Das Pendant zu Eastern Front verärgert mit veralteter Technologie.

GRAFIK .... Mangelhaft
Die öde Ansicht ist wahrlich keine Augenweide.

SOUND .... Ausreichend
Die Musik ist bombastisch und einfallslos.

STEUERUNG .... Ausreichend
Allzu viele Menüs und Untermenüs verwirren sehr.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

52%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 266
32 MB RAM	64 MB RAM
2xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 100 MB	HD: 100 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

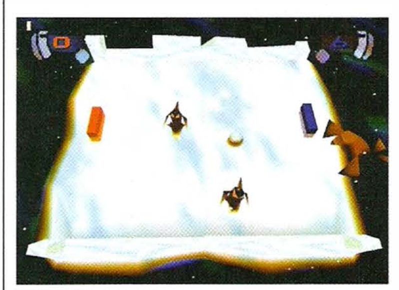
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Pong

■ GENRE **Arcade** ■ ENTWICKLER **Atari**
■ VERTRIEB **Activision** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



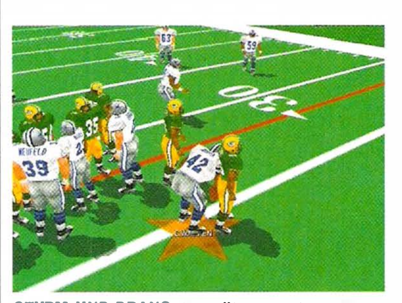
STUMPFSINN TOTAL Treffen Sie den herumleiernden Pinguin, gibt es Zusatzbälle.

Für viele Computerspieler war entweder *Pong* oder *Pac Man* die erste Erfahrung mit Entertainment auf dem Monitor. Während *Pac Man* noch immer auf sein Revival wartet (eine 3D-Fassung des Klassikers steht kurz bevor) gibt es den Ball-hin-Ball-her-Klassiker jetzt in einer Neuauflage mit 3D-Unterstützung, Spezialeffekten und jeder Menge modernem Schnick-Schnack. Das Spielprinzip ist so dumpf wie eh und je: Zwei Spieler schlagen eine Pixelkugel hin und her; wer zuerst einschläft, verliert. Mit seinem praktisch nicht existenten Gameplay, der witzlosen Grafik und absolut schwachsinnigen Soundeffekten qualifiziert sich *Pong* hiermit zum unnötigsten Spiel des Monats. *(as)*

SPIELSPASS **26%**

Madden NFL 2000

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **EA Sports**
■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



STURM UND DRANG Dem überzeugten FIFA-Fan wird dieses Gedränge schnell zu eng.

An der Football-Simulation *Madden NFL* hat EA Sports in diesem Jahr wenig verändert. Optisch und spielerisch ist alles beim Alten geblieben, lediglich die Möglichkeit, eigene Spielzüge zu erstellen, wurde wieder eingeführt. Nach wie vor fehlt *Madden NFL* ein brauchbarer Trainingsmodus, mit dem man auch als Feldspieler angemessene Erfolge feiern könnte. Auch ein Handbuch mit Auszügen des Regelwerks wäre für den nicht-amerikanischen Markt angebracht gewesen. Immerhin wurde der Strategieteil ausgeweitet: Die eigene Mannschaft kann man nun über mehrere Saisons als Headcoach begleiten und mit einem Trainerstab an die Tabellenspitze führen. *(hw)*

SPIELSPASS **70%**

Tom, der tödliche Tiger

Eine Plüschkatze hüpft sich den Wolf und uns auf den Nerven herum.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **United Software** ■ PREIS **ca. DM 70,-** ■ TERMIN **erhältlich** ■ USK **keine Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK

- Vier unterschiedliche Spielwelten
- 40 umfangreiche Level
- Direkt von CD spielbar
- Nur ein Schwierigkeitsgrad



SPRUNGÜBUNGEN IM KINDERPARADIES In insgesamt 40 Levels lassen Sie Tom den Tiger durch die Gegend wackeln – mehr Handlungsfreiheit gibt es leider nicht.

Tiny Tiger **von United Software ist der misslungene Versuch, ein Jump&Run-Spiel speziell für Kinder zu gestalten, was sich in erster Linie in einer albernen Geschichte und kindischem Gameplay niederschlägt.**

Tiger Tom hat es nicht leicht. Erst setzt sich ein Moskito auf seine Nase, dann bringt er einen Heißluftballon zum Absturz und schließlich findet er auch noch eine Nachricht, dass sein alter Freund Whoofy entführt worden ist – und zwar von Wesen von einem fremden Planeten. Tom macht sich auf den Weg, seinen Kumpel zu retten. In 40 Levels, die auf vier Spielwelten aufgeteilt sind, laufen und springen Sie nun durch die Gegend und suchen den Schlüssel zum nächsten Abschnitt. Ironischerweise haben Sie dabei nicht mehr zu tun, als den Tiger mit den Pfeiltasten zu steuern – alle anfallenden Aktionen (inklusive Springen) übernimmt dieser von selbst. Leider ist die Steuerung dermaßen ungenau, dass selbst einfachste Lenkmanöver eine Menge Geduld erfordern – für Kinder also gänzlich ungeeignet. Grafik und Sound bewegen sich ebenfalls auf niedrigem Niveau und sind qualitativ von aktuellen Jump&Runs wie *Rayman 2* Lichtjahre entfernt. Wenn Sie Ihre Kinder quälen möchten, dürfte *Tiny Tiger* genau das Richtige sein. Ansonsten: Hände weg!

Andreas Sauerland

Tiny Tiger richtet sich zwar eindeutig an jüngere Spieler, ist aber durch die verkorkste Steuerung weder kindgerecht noch besonders unterhaltsam.

TESTURTEIL — Tiny Tiger

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Rayman 2** 12/99 — In dieser Ausgabe für Sie getestet und für genial befunden.
- **Gex 3D** 7/98 — Ein filmbesessenes, rasendes Krokodil auf Abwegen.
- **Croc** 3/99 — Mittlerweile zum günstigen Budget-Preis erhältlich.
- **Pandemonium 2** 6/98 — Der Oldie unter den Jump & Runs – jetzt schon ein Klassiker
- **Tiny Tiger** 12/99 — Ein Hüpfspiel ohne Hüpftaste? Tiny Tiger fällt durch seine unmögliche Steuerung unangenehm auf.

GRAFIK .... Ausreichend
Dank 3D-Beschleunigung gerade noch akzeptabel.

SOUND .... Mangelhaft
Furchtbar kindische Stimmen und Sounds.

STEUERUNG .... Mangelhaft
Die Steuerung ist hakelig, ungenau und träge.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus enthalten.

20%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 233
32 MB RAM	64 MB RAM
2xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 45 MB	HD: 100 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

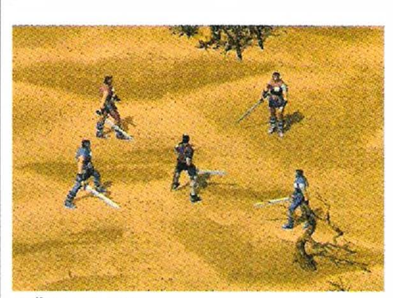
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Corum 2 - Dark Lord

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Hicom** ■ VERTRIEB **Software 2000** ■ USK **ab 12 Jahren**



PRÜGELKNABEN Selbst mehrere Gegner können in wenigen Sekunden besiegt werden.

Bei *Corum 2 - Dark Lord* handelt es sich um ein typisch japanisches Action-Rollenspiel. Als von allen unterschätzter Held kehrt man nach Jahren des Umherziehens in seine alte Heimat zurück, in der seltsame Kreaturen ihr Unwesen treiben. Eher unfreiwillig begibt man sich in die umliegenden Wüsten und Wälder, um wieder für Ordnung zu sorgen. Mit viel Kampf, sehr wenig Handlung und keinem einzigen Rätsel gehört *Corum* zu den einfallslosesten Spielen seiner Art. Die peinliche Hintergrundmusik scheint dabei ebenso aus längst vergangenen Tagen zu stammen wie die hakelige Tastaturbedienung und die einfallslose Grafik. *(hw)*

SPIELSPASS 15%

Die Völker Mission-Pack

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **JoWood** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ USK **Ab 12 Jahren**



MEER-WERT Die drei Völker bauen seit neuestem Schiffe, Werften und Häfen.

Ihnen war *Die Völker* zu einfach? Sie haben binnen weniger Tage die Schlusssequenz gesehen? Da sind Sie nicht alleine. Deshalb wurde der Schwierigkeitsgrad der drei Kampagnen im *Völker-Mission-Pack* dezent nach oben korrigiert. Der eigentliche Clou sind aber die neuen Einheiten und Gebäude wie Hafen, Werft, Fischerboot, Transportschiff und Kriegsschiff. Die sind auch dringend nötig, will man die von vielen Fans reklamierten Seekämpfe ausfechten und neue Inseln erschließen. Netzwerk-Spieler freuen sich über die brandneue Speicherfunktion. Ein Mission-Pack mit einem fairen Preis (DM 40,-), der aber nur für eingeschworene Völker-Fans in Frage kommt. *(pm)*

SPIELSPASS 81%

Jahrtausendproblem

Bundesliga 2000 hat echte Vereine und Spielernamen. Aber auch eine Chance gegen Anstoss und Kicker?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Keine Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

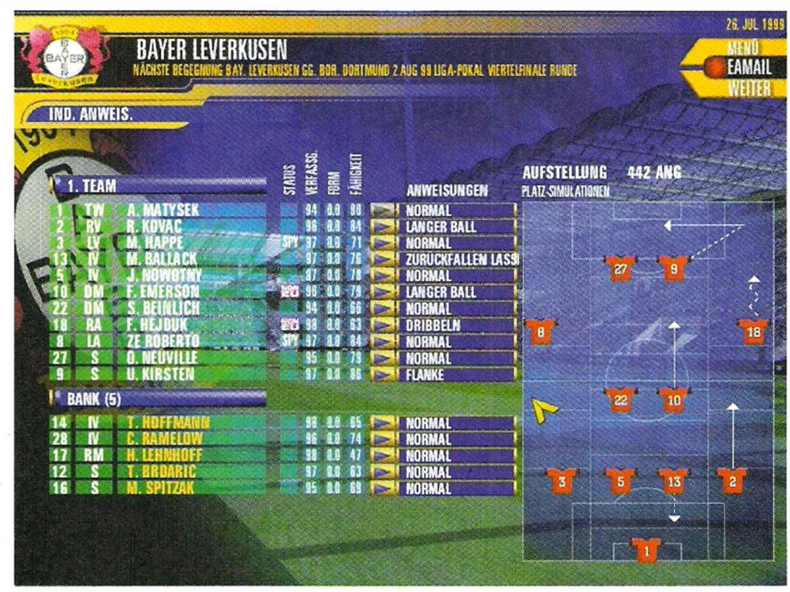
- DFB-Lizenz (Klubs, Wappen, Spieler)
- Regionalligen mit Fantasie-Vereinen
- Alle Pokale, alle Wettbewerbe
- 3D-Spielszenen mit FIFA 99-Engine
- Kommentare von Rolf Töpperwien
- Vereinswechsel möglich
- Zehn-Manager-an-einem-PC-Modus

Nicht verwandt mit Software 2000s *Bundesliga Manager 2000*, aber verschwägert mit dem Fußballspiel *Bundesliga Stars 2000*: EA Sports hat die Kritik am verkorksten *Bundesliga 99* verstanden.

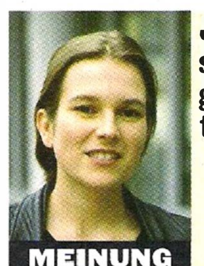
Wie, kein Editor? Den hat *Bundesliga 2000* im Gegensatz zu Mitbewerbern auch nicht nötig, weil schon im ersten Menü großformatige Wappen und originale Klubs und Spieler der ersten und zweiten Bundesliga auftauchen. Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich automatisch aus dem gewählten Verein (Kaiserslautern ist einfacher zu managen als etwa Rot-Weiß Oberhausen). Anschließend landen Sie im Team-Bildschirm, wo Sie durch einfaches Drag & Drop Spieler auf die Ersatzbank setzen oder eine neue Position zuweisen. Rechtsklicks liefern ausführliche Informationen und Statistiken zu jedem einzelnen Schützling. Mittels der seitlichen Menüleiste wechseln Sie blitzschnell in Abteilungen wie Training, Taktik, Jugend und Transfer. Dort verbirgt sich auch der Finanzbereich, wo unter anderem das Stadion und das Personal verwaltet werden. Die Arena lässt sich freilich mit größeren Tribünen ausstatten, während beispielsweise der Bau einer Elite-Schule dem Nachwuchs zugute kommt. Wer versierte Ärzte, Co-Trainer und Masseure einstellt, beschleunigt beispielsweise den Heilungsprozess angeschlagener Kicker. Ein Klick auf „Weiter" berechnet den nächsten Spieltag und zeigt die Partie auf Wunsch in 3D-Grafik; die von ZDF-Mann Rolf „Töppi" Töpperwien kommentierten Spielszenen basieren auf dem Code von *Bundesliga Stars 2000* (*FIFA 99*-Qualität) und lassen sich auf Highlights (Torszenen, Karten etc.) beschränken. Nach jedem Spiel quillt Ihr Postfach förmlich über vor Zuschriften. Denn wo sich Manager in der Realität brandeilige Faxe schicken, haben Sie's einfacher: Sie senden einfach ein - Achtung, Kalauer! - EA-Mail an die betreffende Abteilung. Viele Schnitzer des Vorgängers *Bundesliga 99* wurden ausgebügelt - seit neuestem wird gemeckert, wenn Sie mehr als drei Nicht-EU-Ausländer aufstellen. Einige störende Kleinigkeiten (wo sehe ich den Trainings-Fortschritt meiner Mannen?!) sind leider immer noch vorhanden.

Petra Maueröder

Wo Ulf Kirsten noch Ulf Kirsten heißen darf: Bundesliga 2000 ist der einzige Fußballmanager mit DFB-Segen.



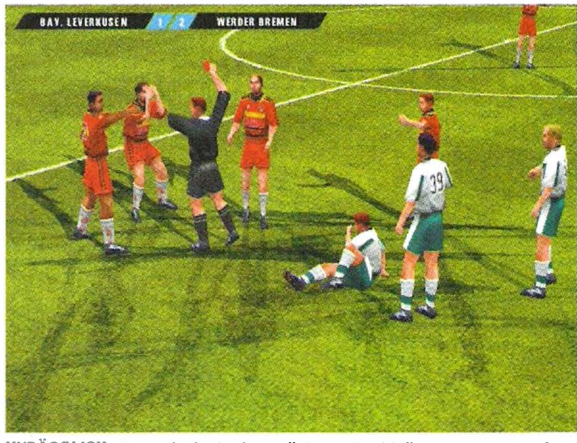
ULF, SCHLAG FLANKEN! Auf der Taktik-Übersicht darf man jedem Kicker Anweisungen mit auf den Weg geben, deren Ausführung sich später tatsächlich in den Spielszenen beobachten lässt.



Ja gut, ich sag mal, es gibt Schlechteres.
Petra Maueröder

MEINUNG

Wer gegen einen *Kicker Fußballmanager* ankommen will, sollte tunlichst keine reizvollen Features (Bandenwerbung, Sonderbewachungen) unterschlagen, mehr Statistiken anbieten, gezielteres Training zulassen und den Spieler nicht mit chaotischen Finanz-Übersichten verwirren. Aber: Keine Konkurrenz-Simulation hat so viel Flair und derart angenehm kurze Match-Berechnungszeiten.



UNPÄSSLICH Unrealistisch viele Rück- und Fehlpässe plus Kartenflut vermiesen den Spaß an den grafisch brillanten 3D-Spielszenen.

TESTURTEIL Bundesliga 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Anstoss 2 Gold** 11/98 – Maß aller Dinge: Teil 3 der Nummer 1 steht schon in den Startlöchern.
- **Kicker Fußballmanager** 11/99 – Der Kurt-Nachfolger taugt vor allem für Fortgeschrittene und Profis.
- **Bundesliga 2000** 12/99 – Viel aus den *Bundesliga 99*-Rüffeln gelernt, aber noch zu viele zweitklassige Patzer und Versäumnisse.
- **Bundesliga 99** 12/98 – EA-Sports-Schnellschuss - mittlerweile als Budget-Version zu haben.
- **Hattrick! Wins** 12/99 – Satz mit X: Ikarion bleibt chancenlos gegen *Anstoss*, *Kicker* & Co.

GRAFIK .... Sehr gut
Hochwertige Menüs, erstklassige 3D-Spielszenen

SOUND .... Ausreichend
Nervtiges Synthesizer-Getrommel in den Menüs

STEUERUNG .... Befriedigend
Einfaches Menüsystem, teils zu kleine Anklick-Buttons.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Maximal zehn Spieler wechseln sich ab.

74%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 577 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **10** Netzwerk **-** Internet **-**
Anzahl der Spieler pro CD **10**
CDs pro Packung **1**

STEUERUNG
ForceFeedback .... ✘

Vorsicht, Gedankenkontrolle!

Eidos präsentiert eine düstere Odyssee durch eine kaputte, totalitäre Zukunftswelt.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Quantic Dream** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 99** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Musik: David Bowie
- Nebendarsteller: David Bowie
- Weiterer Nebendarsteller: Iman (Frau von David Bowie)
- Kaufgrund: David Bowie

***The Nomad Soul* ist schon ein seltsamer Fall. Was auf den ersten Blick wie ein Adventure im *Blade Runner*-Stil wirkt, wird plötzlich zu einem 3D-Shooter – um sich im nächsten Moment in ein Rollenspiel zu verwandeln.**

Kommen Sie – Sie müssen unsere Welt retten!" Der Herr auf dem Monitor, der Sie am Anfang von *The Nomad Soul* auf diese ungewöhnliche Art um Hilfe bittet, wirkt sichtlich aufgeregt. Also willigen Sie ein und machen sich auf die Reise nach Omikron, einer düsteren Metropole, in der ein totalitäres System die Gedanken und Gefühle der Menschen kontrolliert. Sie übernehmen die Rolle des Polizisten Kay'l, der fälschlicherweise des Mordes an seinem Freund und Kollegen verdächtigt wird. Um seine Unschuld zu beweisen, schnüffelt er in Büros und Archiven herum, spricht mit Kontaktpersonen und kommt ganz nebenbei einer Verschwörung auf die Spur, die in der Zerstörung eines teuflischen Wesens gipfelt, das Omikron beherrscht. *The Nomad Soul* spielt sich über weite Strecken wie eine Mischung aus *Grim Fandango* und *Blade Runner*: Sie lenken Ihre Figur mit den Pfeiltasten durch eine frei begehbare, riesige Stadt (größere Entfernungen können mit Taxen zurückgelegt werden), reden mit Kollegen, durchsuchen die Wohnungen von Verdächtigen, durchstöbern Archive und so weiter. Gelegentlich wird das dialoglastige Geschehen allerdings von Actionsequenzen unterbrochen, in denen Sie entweder im Stil eines 3D-Shooters mit einer Waffe in der Hand durch Gänge jagen und Ihre Widersacher aus der Ego-Perspektive erledigen oder im Nahkampf mit Faustschlägen und Fußtritten malträtieren. Im späteren Teil des Spiels kommt noch ein weiterer interessanter Aspekt hinzu: Wenn in Omikron jemand stirbt, kann der erste, der die Leiche berührt, in dessen Haut schlüpfen – Sie sind also in der Lage, im Laufe der Handlung verschiedene Rollen zu übernehmen. Obwohl die Geschichte von *The Nomad Soul* sehr düster ist und auch die Stadt selbst eher als ein leicht heruntergekommener, unpersönlicher Ort konzipiert wurde, wirkt die Grafik insgesamt sehr sauber, stellenweise fast steril. Sehr stimmungsvoll ist dagegen der Soundtrack, der größtenteils von David Bowie stammt. Bowie selbst tritt übrigens sogar als Charakter auf: In der Rolle eines Musikers (was auch sonst ...) bestreitet er eine kleine Nebenrolle – allerdings erst im letzten Drittel des Spiels.

Andreas Sauerland



ALLTAG IN OMIKRON Obwohl in der Stadt viele Menschen unterwegs sind, wirkt das Geschehen im gesamten Spiel durch die kantige Grafik seltsam starr, steril und leblos.



MEINUNG

Bei dem zwiespältigen Genre-Durcheinander standen sich die Entwickler selbst im Wege.

Andreas Sauerland

The Nomad Soul hätte ein richtig tolles Adventure werden können. Die Atmosphäre ist dicht, die Figuren interessant, die Story spannend, wenn auch etwas verworren – sogar die Grafik ist, naja, annehmbar. Aber dann kamen die Designer auf die Idee, unbedingt noch Action-Elemente einbauen zu müssen, weil „man das heutzutage ja so macht". Und dann mussten natürlich noch Rollenspiel-Elemente rein. Und wäre es nicht total originell, wenn dann noch eine Art Karate-Kampfmodus integriert würde? Nein, wäre es nicht. *Nomad Soul* hat irgendwie von allem etwas, führt aber keine Idee wirklich konsequent zu Ende. Das Resultat ist trotzdem nicht schlecht, lässt aber frustrierend viel spielerisches Potenzial ungenutzt.

TESTURTEIL — The Nomad Soul

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Blade Runner** 1/98 — Spielerisch ähnelt das Westwood-Werk *The Nomad Soul* am ehesten.
- **Outcast** 8/99 — Völlige Handlungsfreiheit und eine Grafik, an der sich die Geister schieden.
- **King's Quest 8** 1/99 — Spielt in einem gänzlich anderen Ambiente, das Gameplay ist aber ähnlich.
- **The Nomad Soul** 12/99 — Ambitionierter Versuch, der an die Genre-Referenzen nicht heranreicht und im oberen Mittelmaß steckenbleibt.
- **Das fünfte Element** 11/98 — Abwechslungsarme Filmumsetzung mit hohem Trash-Faktor.

GRAFIK .... Befriedigend
Figuren und Gebäude wirken steril und blass.

SOUND .... Gut
Über jeden Zweifel erhaben: der Soundtrack von Bowie.

STEUERUNG .... Befriedigend
Das umständliche Speicherpunktsystem nervt.

MEHRSPIELER ..... keine Wertung möglich
Mehrspielermodus ist nicht vorhanden.

72% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 350 MB	HD:500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 3

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

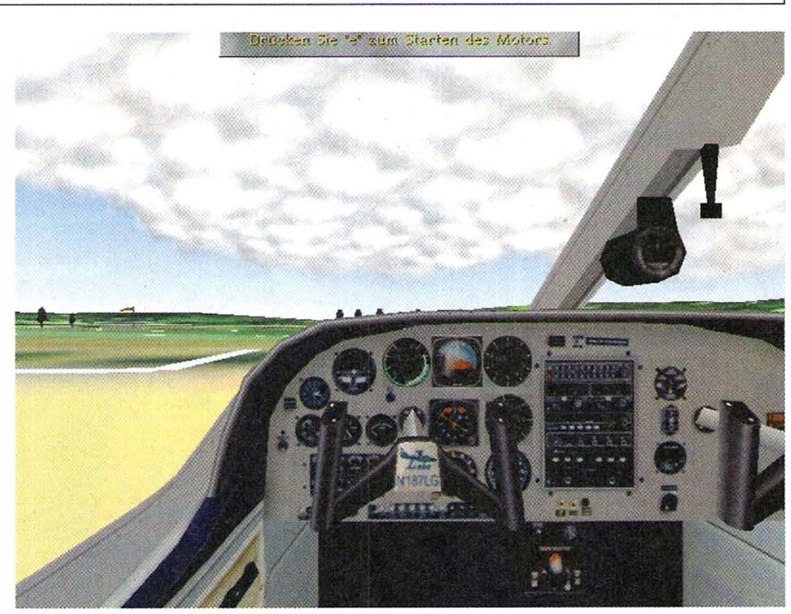
Gemütlicher Dia-Abend

Wer zu spät kommt … Flight Unlimited 3 fliegt seiner Konkurrenz hinterher.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Looking Glass** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Oktober 99** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Großraum Seattle in „hoher" Qualität
- Fünf neue Flugzeuge
- Fünf verbesserte Flugzeuge
- Dynamisches Wettersystem
- Dichter Flugverkehr
- 2 GB Festplattenbedarf



ANACHRONISMUS Noch letztes Jahr war Flight Unlimited 2 die schönste zivile Flugsimulation. Die Grafik der Version 3 wurde mit den peinlichen Wolkengrafiken drastisch verschlechtert.

Erst mit Flight Unlimiteds dritter Auflage nimmt die diesjährige Versionitis der zivilen Flugsimulationen ein Ende. Die Entwickler bei Looking Glass haben mit den längst bekannten Fortschritten der Konkurrenz nicht mithalten können.

Vier Meter große Pixel, Wolkenbänke wie aus einem Kindermalbuch, ein relativ kleines Fluggebiet mit bestenfalls mittelmäßigen Details: das ist *Flight Unlimited 3*. Eine konsequente Weiterentwicklung des ehemaligen Vorzeigeprojekts hat Tom Sperry, Projektleiter bei Looking Glass, versprochen, aber ein dynamisches Witterungssystem ist die einzige nennenswerte Verbesserung an der Flugsimulation. Die Wetterdarstellung ist amüsant ausgefallen: Ein riesiges, senkrecht stehendes Gemälde einer hellgrauen Wolke wird einige hundert Mal in den Himmel „gehängt" - ein grafischer Stilbruch, der an die Anfänge der Computerspiele erinnert. Ansonsten hat sich an der Darstellung nichts geändert, auch die Flugphysik wurde auf dem Stand von 1998 belassen. Immerhin wurde die Anzahl der 3D-Objekte erhöht, so dass eine Stadt nun auch von weitem erkennbar ist. Allerdings hapert es am Feintuning: Selbst eine Vollinstallation auf modernsten Rechnern liefert nur einstellige Bildwiederholraten, das Steuern der zehn Flugzeugtypen gerät zur Glückssache.

Harald Wagner

Das Wetter wird durch riesige, senkrecht stehende Gemälde ein und derselben Wolke symbolisiert.

TESTURTEIL Flight Unlimited 3

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Flight Sim 2000 11/99
Dank aktueller Grafiken und der interaktiven Flugschule die Nummer Eins.

Fly! 9/99
Vermutlich das realistischste Flugmodell, grafisch aber sehr arm.

Flight Unlimited 3 12/99
Der ehemalige Innovator hat nicht einmal die Features seiner Konkurrenten in ausreichendem Maß kopiert.

Flight Unlimited 2 3/98
Nahezu identisch aber in Budget-Reihen für viel weniger Geld zu haben.

Pro Pilot 99 2/99
Pro Pilot kann nicht einmal ein glaubwürdiges Flugmodell bieten

GRAFIK .... Mangelhaft
Selbst für zivile Flugsimulationen kümmerlich.

SOUND .... Gut
Hochwertige Aufnahmen der realen Vorbilder.

STEUERUNG .... Befriedigend
Die Steuerung leidet unter der langsamen Grafik.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden

60%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III/500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 266 MB	HD: 2.223 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

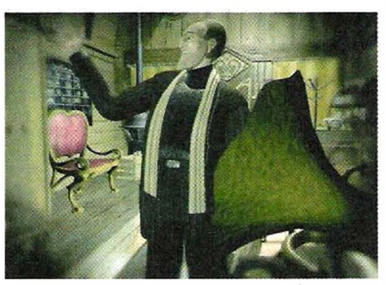
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 3

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

KURZTESTS

Faust

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Arxel Tribe**
■ VERTRIEB **Cryo Interactive** ■ USK **Ab 12 Jahren**



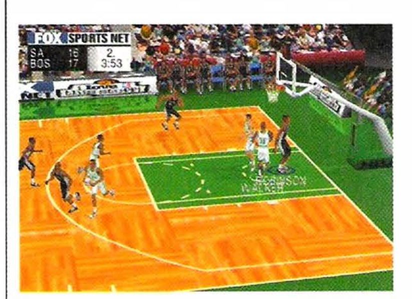
TEUFELSWERK Hätten Sie ihn erkannt? Dieser alte Herr ist der Leibhaftige.

Abstrus und absurd - diese beiden Worte beschreiben, was für eine Art von Spielerlebnis sich hinter *Faust*, der neuesten Adventure-Kreation von Cryo, verbirgt. Sie bewegen sich in altbekannter *Myst*-Manier, allerdings inklusive 360-Grad-Rundblick, durch aufwendig gerenderte Kulissen und lernen dabei in sieben Kapiteln die gruseligen Lebensgeschichten einiger bizarrer Charaktere kennen. Die schwer nachvollziehbaren Rätsel werden durch kurze Filmsequenzen aufgelockert, die in den meisten Fällen aber auch kein Licht in die obskure, zusammenhanglose Geschichte bringen. Fazit: *Faust* ist weitgehend sinnfrei und wirr, immerhin aber schön anzusehen. *(as)*

SPIELSPASS 43%

NBA Basketball 2000

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Radical Ent.**
■ VERTRIEB **Activision** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



NICHT IM BILDE Die automatische Kamera kann dem Ball nicht immer folgen.

NBA Basketball 2000 ist das zweite Sportspiel, mit dem Activision in dem beliebten Genre Fuß fassen will. Das Spiel ist eine Basketballsimulation, die grafisch den Mitbewerbern unterlegen ist, spielerisch aber nahezu gleich ziehen kann. Durch das gemächliche Gameplay ist *NBA Basketball2000* auch für Einsteiger geeignet, ein gut bestücktes Gamepad ist dafür allerdings Grundvoraussetzung. Die Darstellung erlaubt die genaue Ortung des Balls im Raum, zusätzlich zeigt ein Fadenkreuz den Punkt an, an dem ein geworfener Ball den Boden berühren wird. Spielern von *NBA Live* dürften die zahlreichen Tricks fehlen, Einsteiger können mit *NBA Basketball 2000* glücklich werden. *(hw)*

SPIELSPASS 72%

In die Jahre gekommen

Seit fast fünf Jahren Dauergast in den Strategie-News, jetzt endlich „fertig“: Ikarions Meisterschafts-Aspirant.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ikarion** ■ VERTRIEB **DTP Neue Medien** ■ PREIS **ca. DM 70,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- Konzentration auf Manager-Job
- 800x600 Bildpunkte
- Spieler- und Vereinseditor
- Nachrichtensystem via „E-Mail“
- Spielszenen aus vier Perspektiven
- Pressemodul mit Sportbild-Optik
- Partien mit Rubenbauer-Kommentar



BLAUES WUNDER Was Sie hier sehen, verkauft der Hersteller auf der Verpackung als „erwachsenes Design“ mit „ausgesprochen edel gestalteten Menüs“.



Hattrick! Lost: Der Spätzünder landet auf der Ersatzbank.

Petra Maueröder

MEINUNG

Man mag's kaum glauben, doch *Hattrick! Wins* disqualifiziert sich allein schon durch die unglücklich gewählte, weil schlecht lesbare Menü-Schriftart. Dazu kommen eine seltsame Steuerung (nur vom Hauptmenü aus gelangt man in andere Abteilungen), gruselige Spielszenen und eine insgesamt recht öde Aufmachung. Bei so wenig Flair und so langen Berechnungs-Warteschleifen fällt's mir schwer, mich vom komplexeren *Kicker Fußballmanager* oder vom atmosphärisch stärkeren *Bundesliga 2000* loszureißen. Einzig die Analyse-Funktion und die Szenarien würde ich mir auch für andere Manager wünschen. Davon abgesehen hat *Hattrick! Wins* leider nur Regionalliga-Niveau.

PC-Games-Stammleser werden sich erinnern, dass Ikarion seit dem Erscheinen des hochgelobten Fussballmanagers *Hattrick!* im Jahre 95 immer wieder verbreitet hat: Im nächsten Monat kommt der Nachfolger *Hattrick! Wins* – wer's glaubte, wurde zwar nicht selig, aber ganz schön auf die Folter gespannt.

C&C-3-Syndrom: Das Programm hat sich optisch in den letzten Jahren kaum weiterentwickelt.

Zufälle gibt's, die gibt's nur im Fußballmanager-Genre: Seit 1. Oktober steht das Spiel im Laden, doch die ersten 15.000 Exemplare weisen einen schwerwiegenden Fehler auf, der das Starten von *Hattrick! Wins* faktisch unmöglich macht. Ikarion schiebt die Schuld aufs CD-Presswerk und verteilt eiligst Patches (auch auf der Cover-CD-ROM zu finden). Auf die Qualität des Spiels wirkt sich das Update allerdings nicht positiv aus. Nehmen wir beispielsweise die 3D-Spielszenen: Dass deren Grafik aus allen vier Blickwinkeln ähnlich Furcht erregend aussieht, macht eigentlich nix, weil Sie aus dem uninspirierten Gekicke und den Floskel-Kommentaren von Gerd Rubenbauer ohnehin keine neuen Erkenntnisse gewinnen. Immerhin wird *Hattrick! Wins* seiner Bezeichnung „Fußballmanager“ gerecht, denn zum einen sind alle wesentlichen Features (Bandenwerbung, Stadionausbau, Live-Transferverhandlungen, Editor etc.) enthalten, zum anderen wurstelt Ihr Trainer (zum Beispiel ein gewisser Blitzfeld) weitgehend selbstständig vor sich hin.

Petra Maueröder



LANGLÄUFER Die Hattrick!-Wins-Spieler gleiten wie auf Inlineskatern über den Platz.



BILLIGE PLÄTZE Der Stadionbau inklusive Flutlichtmasten, VIP-Lounges, Parkplätzen etc. gehört zu den komplexeren Programmteilen.

TESTURTEIL — Hattrick! Wins

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Anstoss 2 Gold 11/98
Die Ascaron-Formel: *Anstoss 2* = Tiefgang + Humor + Langzeitmotivation

Kicker Fußballmanager 11/99
Von den BM-Machern: Super-komplexer Manager mit genialer Oberfläche.

Bundesliga Manager 98 10/98
Das Original: Software 2000s Paradepferd hat nicht zu Unrecht viele Fans.

Bundesliga 2000 12/99
Der einzige mit Lizenz: Test der EA-Sports-Hoffnung auf Seite 132.

Hattrick! Wins 12/99
1.000 Mal angekündigt, 1.000 Mal ist nix passiert: *Hattrick! Wins* bringt keine neuen Impulse fürs Genre.

GRAFIK .... Ausreichend
Von wegen edel: Langweiliger geht's nimmer.

SOUND .... Befriedigend
Gerd Rubenbauer kommentiert die Partien.

STEUERUNG .... Ausreichend
Wildes Umhergehüpfe in den Menüs ist unvermeidbar.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Nicht mal Durchwechseln-an-einem-PC ist vorgesehen.

44%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 225 MB	HD: 225 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
ForceFeedback .... ✘

Fußball ist unser Leben

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel, wie FIFA 2000 gemäß alter EA-Sports-Traditionen beweist

FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **5. November 1999** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**



AUF EINEN BLICK

- 450 Mannschaften
- 40 Classic Teams
- 16 Ligen
- 2 Kommentatoren
- 1 Heidenspaß

■ **MEHMET SCHOLL** Der Bayern-Star ziert dieses Jahr die Packung der deutschen Version von FIFA 2000.

Das Beste am deutschen Fußball ist, dass man es problemlos besser machen kann als die Profis. Beispielsweise mit *FIFA 2000*, das zwar auch nicht perfekt, aber dafür viel unterhaltsamer ist.

Wenn 60.000 bierselige Fans „So ein Tag..." grölen, Oliver Kahn seine Gegner ableckt und Mario Basler seinen Weißbierrausch auf der Tribüne ausschläft, ist die Welt für Fußball-Deutschland in Ordnung. Egal, welchem Verein Sie die Treue halten, in *FIFA 2000* kommen Sie voll auf Ihre Kosten. EA Sports hat hier etwas weggenommen, dort etwas drauf gepackt, mal ein paar Details verschoben oder Kleinigkeiten justiert. Herausgekommen ist – wie könnte es anders sein? – das derzeit beste erhältliche Fußballspiel, dass dank sinnvoller Änderungen eine noch größere Zielgruppe als sonst ansprechen dürfte. Auf den ersten Blick wirkt es jedoch so, als sei *FIFA 2000* unvollständig: Im Hauptmenü warten nur die Punkte Freundschaftsspiel, Saison, Training und Turniere auf Ihren Mausklick. Huch, wurde da was vergessen? Doch keine Sorge, dahinter verbergen sich weitere Menüs, die alle Möglichkeiten wie die Champions League, den UEFA-Cup und sogar eine richtige Karriere über mehrere Jahre hinweg offenbaren. Nachdem die amerikanische MLS sowie einige andere Teams aufgenommen wurden, gibt es mittlerweile rund 450 Mannschaften aus aller Welt, zu denen auch 40 so genannte Classic Teams gehören. Dazu gehören so ruhmreiche Teams wie die deutsche Nationalmannschaft von 1974 mit Sepp Maier & Co. oder auch der AC Milan der Jahre 1988 bis 1990. Alles lässt sich beliebig kombinieren oder auch exakt wie im wirklichen Leben spielen, so dass realistische Partien mit der aktuellen Bundesliga ebenso wie reine Fantasie-Matches möglich sind – der Langzeitmotivation tut das nur gut. Wenn Sie die vergangenen Ausgaben von PC Games gelesen haben, wissen Sie bereits um die zu erwartenden Grafikgenüsse. Und die sind wahrlich nicht von schlechten Eltern, denn EA Sports hat die Bewegungen der Kicker neu abgestimmt, die Figuren sanft schattiert und die Stadien kräftig aufgemöbelt. Die Spieler zappeln im Gegensatz zum hauseigenen Konkurrenten *NHL 2000* nicht hek-



VOLLE DECKUNG „Hoffentlich trifft er nicht mich", denken die drei Abwehrspieler in der Mauer. Vom Verhalten der Spieler bis zur Stimmung auf den Rängen weiß FIFA auch in der neuesten Version wieder zu überzeugen.

tisch herum, sondern wirken erstaunlich echt. Vor allem die Neuerung, dass alle Kicker sowie der Schiedsrichter nicht nur auf den Ball sehen, sondern auch mit deutlich erkennbaren Kopfbewegungen das Spielfeld nach Anspielstationen absuchen, ist erstklassig. Apropos Anspiel: Dank eines kleinen, farbigen Pfeils unter dem von Ihnen geführten Spieler wissen Sie, wie wahrscheinlich der Pass ankommt. „Rot" heißt, dass auf jeden Fall ein Gegner seine Wadeln in die Schussbahn hält, „Gelb" gibt Ihnen eine 50-Prozent-Chance und erst „Grün" garantiert freie Pässe zu freien Spielern. Wenn Sie mal so arg bedrängt sind, dass der Pfeil ständig rot ist, dann hilft die überarbeitete Steuerung: Auf Knopfdruck fährt Ihr Kicker den Arm aus, drückt den Angreifer weg und versucht, so den Ball

Herausgekommen ist natürlich das derzeit beste erhältliche Fußballspiel.

abzuschirmen. Kombinieren Sie das mit kurzen Sprints oder anderen kleinen Tricks, kann Sie nur noch ein besonders geschickter Gegner oder eine brutale Blutgrätsche vom Leder trennen.

Vier Knöpfe auf dem Gamepad reichen völlig aus, um das Spiel sicher zu kontrollieren. Wie bereits berichtet, wollte EA Sports die Steuerung vereinfachen und daher die Anzahl der zu drückenden Knöpfchen verringern. Ganz wahr konnte EA das Versprechen nicht machen, denn immer noch müssen mehrere Buttons

Doppelgänger

Von Fotorealismus kann in FIFA 2000 immer noch keine Rede sein.

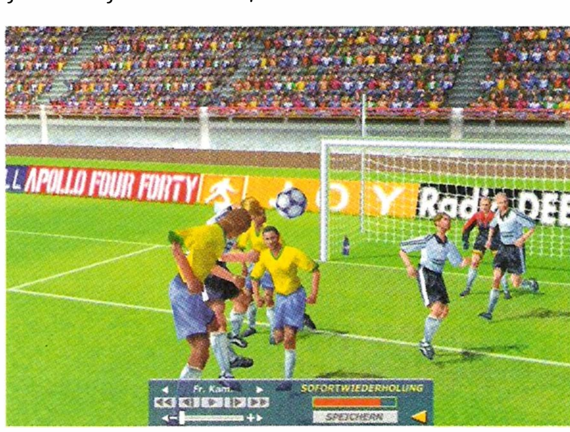


WER BIN ICH? Auf diesem Bild sehen Sie einen prominenten Fußballstar.

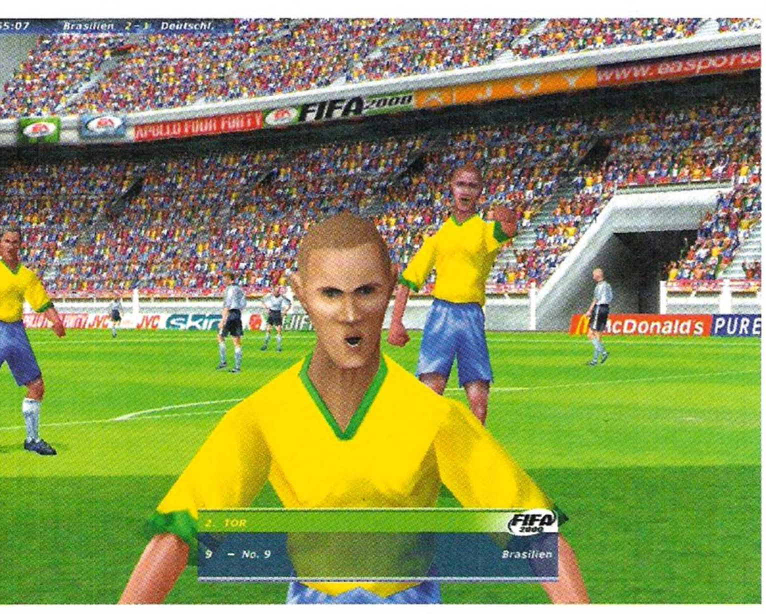
Dass die Köpfe und Gesichter der Spieler animiert sind, ist toll. Schade ist aber, dass im Gegensatz zu *NHL 2000* die Spieler mit ihren originalen Ebenbildern aus lizenzrechtlichen Gründen überhaupt keine Ähnlichkeit besitzen. Sie dürfen zwar Details wie Gesichtsform oder Haartyp verändern, doch große Ähnlichkeit mit lebenden Personen entsteht so nicht; eigene Fotos lassen sich erst gar nicht ins Spiel einbinden.



DIE AUFLÖSUNG lautet: Giovane Elber. Aber hätten Sie ihn wirklich erkannt?



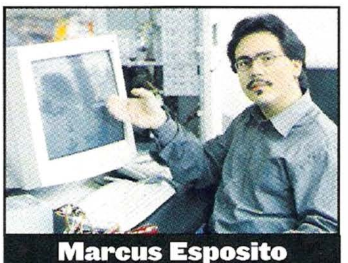
ZEITLUPE Mit der obligatorischen Replay-Funktion genießen Sie die besten Szenen wie bei einer Fernsehübertragung noch einmal.



ICH FREU' MICH Nach jedem Tor wird erst mal kräftig gejubelt. Die animierten Gesichtszüge sehen nicht gerade hübsch aus, tragen aber enorm zur guten Spielatmosphäre bei.

Testcenter — FIFA 2000

Installiert und läuft



Marcus Esposito

***FIFA 2000* beweist eindrucksvoll, dass bessere Grafik nicht unbedingt auch einen High-End-Rechner benötigt.**

- Unterstützt Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten
- Wenn Sie die Auflösung über 1.024x768 Bildpunkte erhöhen wollen sollten Sie über einen schnellen PC verfügen.
- Wählen Sie eine Maximalinstallation, da sonst die Nachladezeiten recht lang sind.

So läuft das Spiel auf Ihrem PC

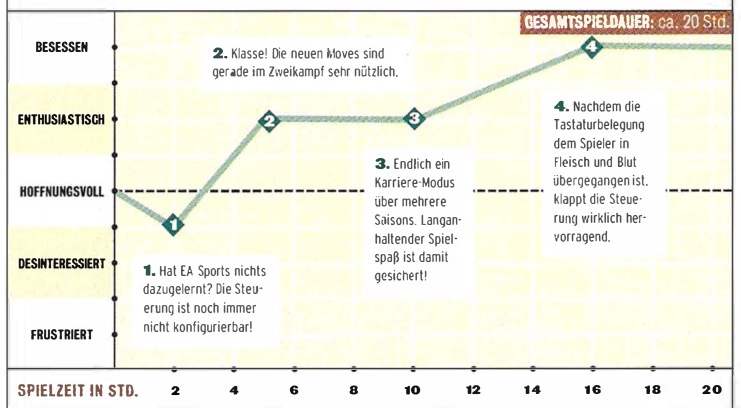
Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
Matrox G400 Matrox Millennium G400	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4 S3 Savage4	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.
* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Die Motivationskurve

Nach etwa 20 Stunden intensiven Zockens beherrscht der Spieler die neue Steuerung aus dem Effeff. Je besser man seine Kicker beherrscht, umso höher steigt die Motivation.





STANDARDSITUATIONEN Die Buchstaben stehen für vorgegebene Manöver, mit denen Sie aus Ecken das Meiste herausholen.

> **Acht Knöpfe auf dem Gamepad reichen problemlos aus. Mit nur zwei Tasten lässt sich das Vorgehen Ihrer Mannschaft im laufenden Spiel umstellen**

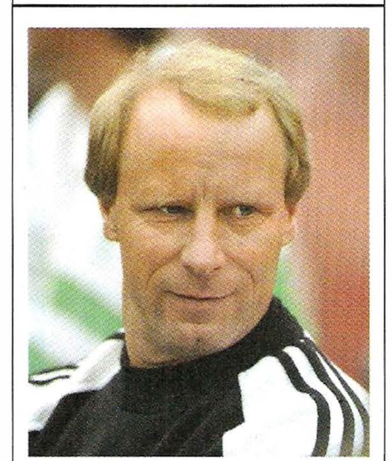
gleichzeitig oder unterschiedlich lange gedrückt werden, um alle Manöver auszuführen. Allerdings ist es gelungen, diese Funktionen so zu vereinfachen, dass selbst Neulinge nach wenigen Minuten spektakuläre Aktionen zu Stande bringen. Ärgerlich ist nur, dass sich die Tastenbelegung der unterschiedlichen Gamepads wie Microsoft SideWinder oder Gravis Pro nicht ändern lässt. In einem eigenen Menü dürfen Sie für jedes bevorstehende Spiel die Aufstellung und Taktik nach Wunsch ändern, allerdings etwas umständlicher als noch im Vorgänger. Mit nur zwei Tasten lässt sich das Vorgehen Ihrer Mannschaft im laufenden Spiel umstellen, um etwa kurz vor Abpfiff auf den Ausgleich zu drängen. Obwohl nur wenige der Stadien ihren echten Vorbildern entsprechen, tut dies der Atmosphäre keinen großen Abbruch. Vor allem die lebendig wirkenden Zuschauer sorgen mit ihren originalen Schlachtengesängen für Stimmung, die nur von den beiden Kommentatoren Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann getrübt wird. Während ZDF-Sportchef Poschmann seriös den Ablauf kommentiert, fällt tm3-Sprecher Dahlmann durch gepflegte Langeweile auf. Obwohl er eigentlich für Stimmung sorgen soll-



DICKE KOHLE Wie Hoeneß & Co. werfen Sie mit Millionen um sich, um Ihren Club zu verstärken. Oder Sie setzen Spieler vor die Tür.

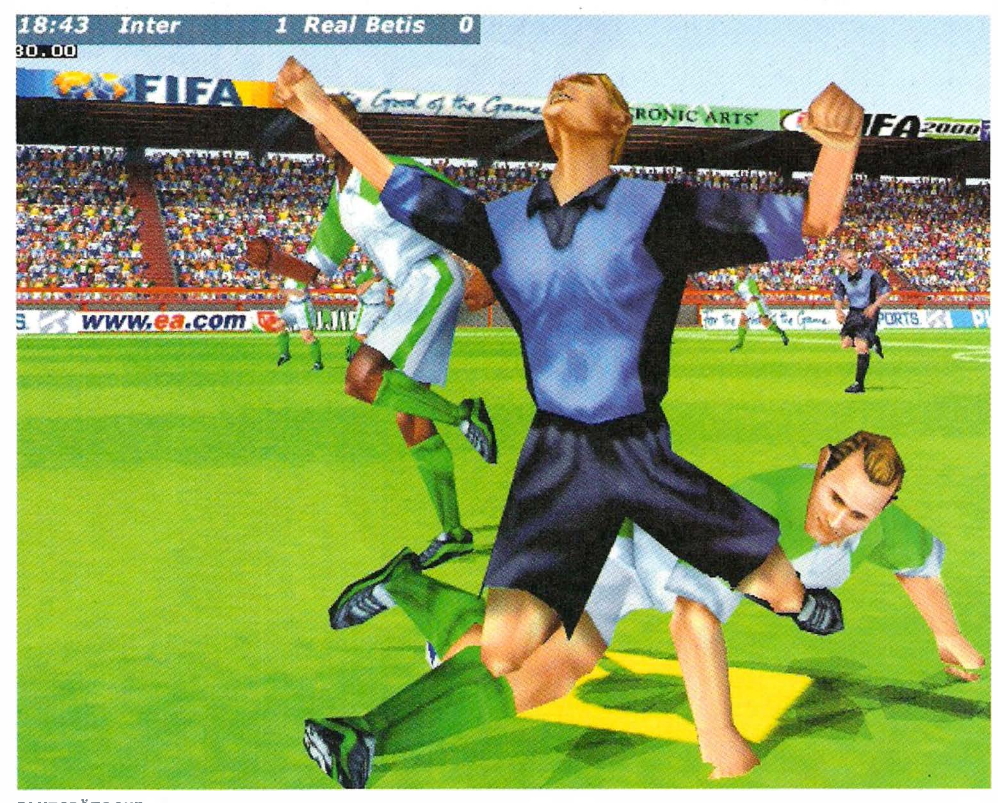
Torfabrik

In puncto Torstatistik ist FIFA 2000 noch weit von der Realität entfernt.



DER TERRIER Vogts war 1978 beim 12:0-Sieg von Gladbach über Dortmund dabei.

Nein, perfekt ist *FIFA 2000* sicher nicht. Je nach Schwierigkeitsgrad sind zweistellige Ergebnisse an der Tagesordnung. Nicht, dass es diese nicht auch in der Bundesliga geben würde, doch ein 9:14 wie bei Bayern München gegen Schalke 04 während einer Testsaison war absolut unrealistisch. Übertroffen wurde das fröhliche Scheibenschießen durch das Rückspiel, das Bayern nach einem Halbzeit-Rückstand von 6:10 noch mit 18:15 gewann - hallo, Kanada, Fußball ist nicht Handball! Dagegen mutet der 12:0-Sieg von Borussia Mönchengladbach gegen Dortmund richtig bescheiden an. Laut ran-Datenbank ist dieser spektakuläre Sieg vom 29. April 1978 der höchste der Bundesliga. Auch wenn es schwer zu glauben ist: Dortmund spielte tatsächlich mit einem Torhüter! Auf Seiten der Sieger machte ein gewisser Berti Vogts seinem Spitznamen wieder alle Ehre. Er schoss zwar kein Tor, entnervte den BVB aber als bissiger Terrier mit forschen Attacken.



BLUTGRÄTSCHE Dieses Foul ist so brutal, dass beide Spielerbeine fast miteinander verschmelzen. Oder ist's doch nur ein Grafikfehler? Die 3D-Engine ist absolut auf der Höhe der Zeit, läßt aber sichtlich noch Raum für Verbesserungen.

Auch ohne das mäßige Dauergequatsche macht FIFA 2000 mächtig Spaß.

te, nuschelt er nur müde Worthülsen wie „Immer gut, wenn der Torwart den Ball zum ersten Mal im Spiel berührt" - na und? Aber auch ohne das mäßige Dauergequatsche macht *FIFA 2000* mächtig Spaß und stellt das Geschehen dank verbesserter und frei einstellbarer Kameras hervorragend ins Rampenlicht. Das Verhalten der computergesteuerten Spieler ist toll, auch die Schiedsrichter können mit sicheren Entscheidungen überzeugen. Nur die viel zu hohen Ergebnisse, vor allem in Mehrspieler-Partien, sind unschön. Irgendwie scheint es, als wäre der Spielablauf von *FIFA 2000* auf Partien mit Vier-Minuten-Halbzeiten ausgelegt, denn nur dann entstehen realistische Resultate.

Florian Stangl



MEINUNG

Olé, olé, super FIFA! So schön kann kicken sein, trotz kleiner Fehler.
Florian Stangl

Ich hätt's nicht für möglich gehalten. Erstmals schlägt ein *FIFA*-Produkt das *NHL*-Pendant. *FIFA 2000* sieht besser aus als *NHL 2000*, die Steuerung ist einfacher und gleichzeitig komplexer, die Gewichtung der einzelnen Spieler gelungen und die Atmosphäre löblich. Gemeckert werden muss dennoch: Die Ergebnisse sind teils viel zu hoch, das Gesabbel vom ollen Dahlmann nervt und die Gesichter der Kicker sind nicht zu erkennen.



MEINUNG

Traumhafte Grafik und flottes Gekicke. FIFA ist überragend.
Harald Wagner

Für echte Fußball-Fans gibt es nur eines: Zugreifen! Selbst wer das Genre normalerweise keines Blickes würdigt, wird beim Betrachten einer Partie durchaus Appetit bekommen, selbst mal das Gamepad in die Hand zu nehmen. Im Gegensatz zum realen Fußball sind die Spiele nie langweilig, sondern immer actionreich und vor allem traumhaft anzusehen. *FIFA 2000* ist ein herber Schlag für alle EA-Sports-Konkurrenten - vorausgesetzt, man besitzt das richtige Gamepad. Wer kein Eingabegerät mit einer halbwegs standardisierten Tastenverteilung besitzt, bricht sich bei dem Versuch besonders schöner Spielzüge sämtliche Finger. Immerhin kann ich jetzt wieder mit meinem Nachbarn *FIFA* spielen, den die x-fache Tastenbelegung der letzten beiden *FIFA*-Versionen fast in den Wahnsinn getrieben hätte.

TESTURTEIL — FIFA 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

FIFA 2000 12/99
Eine CD wie die Meisterschale: rund und das Schönste für jeden Fußballer. Derzeit bestes Sportspiel.

NHL 2000 11/99
Das mit Abstand beste Eishockey-Spiel weist nur kleine Mängel auf.

Bundeslige Stars 9/99
Zwar auch von EA, aber viel zu unausgegoren, um sich zu lohnen.

Fußball International 11/99
Einstiegsdroge: Sehr einfach zu spielen, aber zu schnell langweilig.

UEFA Champions L. 5/99
Durch hohe Geschwindigkeit der Action-Shooter unter den Fußballspielen.

GRAFIK .... Sehr gut
Meisterhaft, bis auf die simplen Gesichter.

SOUND .... Befriedigend
Nervende Kommentare, aber tolle Zuschauer.

STEUERUNG .... Gut
Vorbildlich, aber leider nicht konfigurierbar.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

92%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 100	Pentium II 400
16 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 267 MB	HD: 368 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 8 Netzwerk 20 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

Vom Schilfzelt zur Sphinx

Der Caesar-3-Nachfolger verschlägt virtuelle Städtebauer ins frühantike Ägypten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Impressions** ■ VERTRIEB **Sierra/Havas** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 99** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Drei Kampagnen
- Vier Zeitalter
- Fünf Schwierigkeitsstufen
- 30 Missionen
- Über 100 Gebäude
- Unzählige Wuselmännchen

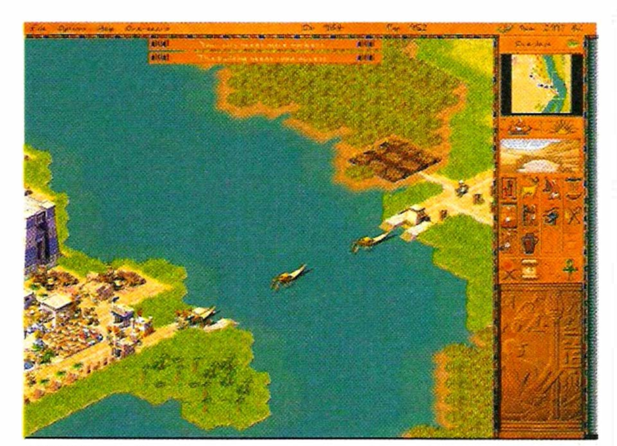


■ **TUT-ANCH-AMUN** Bereits im Alten Ägypten waren Kinnbärte sehr beliebt. Von solcher Bartlänge können Hip-Hopper aber nur träumen.

Einige Fans der *Caesar*-Serie werden in Impressions neuestem Titel gewiss Amphitheater, Tuniken und Löwenbändiger vermissen, denn *Pharao* präsentiert sich ganz in altägyptischer Tracht. Wird der Titel den hohen Ansprüchen städtebaulich geschulter Strategen gerecht?

In jedem Herbst tritt der Nil über die Ufer und sorgt damit im folgenden Frühjahr für fruchtbare Ackerböden. Diese werden dann von fleißigen Bauern bewirtschaftet – es sei denn, der Pharao hat sie gerade zum Bau einer Pyramide abkommandiert oder heranrückende Nomadenhorden machen die Aufstellung eines Heeres notwendig.

Solch ein Szenario ist der perfekte Stoff für ein Aufbaustrategiespiel und daher ist es nicht verwunderlich, dass Impressions die *Caesar*-Reihe für dieses vorantike Projekt unterbrochen hat. In *Pharao* übernehmen Sie die Rolle eines Statthalters, der in jeder Mission der drei Kampagnen mit einem Säckchen voller Geld eine blühende Stadt aus dem Boden stampfen muss. Dazu müssen Sie Straßen, Wohnhäuser, öffentliche Gebäude und Produktionsstätten errichten. Sobald die ersten Zelte stehen, kommen Einwanderer angedackelt und richten sich häuslich ein – vorausgesetzt, Sie sorgen für eine ausreichende Versorgung mit Trinkwasser, Nahrungsmitteln und Haushaltswaren. In über 20 verschiedenen Ausbaustufen verändern sich die Wohnanlagen, je nachdem, welche Annehmlichkeiten Sie Ihren Bewohnern verschaffen. Bauen Sie etwa eine Bibliothek und ein Tanztheater sowie eine prächtige Statue in die Nähe eines Wohnblocks, dann werden aus Mietskasernen vielleicht hübsche Bürgerhäuser oder gar imposante Stadtvillen, die natürlich ganz andere Steuerzahlungen leisten können als die bitterarmen Ur-Siedler. Natürlich wollen Ihre Bewohner nicht nur untätig herumlungern, weshalb Sie schleunigst Getreidefelder, Jagdhütten oder Steinbrüche anlegen sollten. Zudem benötigen Sie Zahnarztpraxen, Beerdigungsinstitute, Ingenieursposten, Polizeistationen und nicht zuletzt Entertainment-Etablissements wie etwa Jongleursschulen. Deren Schüler stellen sich nach vollendeter Ausbildung auf belebte Straßenkreuzungen und präsentieren dort ihre Künste, um das einfache Volk zum Bauklöt-



VOM ANDEREN UFER Eine Brücke ist zwecklos, hier brauchen Sie eine Fährlinie, um Ihre Arbeiter ans andere Nilufer zu befördern.

zestaunen zu bringen. Erfüllen Sie all die Wünsche der Stadtbewohner, dann wird Ihr Startkapital allerdings bald aufgebraucht sein. Daher sollten Sie möglichst rasch Amtsstuben für Steuereintreiber schaffen, die dem Volk einen Teil des sauer verdienten Geldes wieder abknöpfen.

Auch wenn Ihnen nach dieser Aufzählung einiger der über 100 Gebäude und Einrichtungen der Kopf raucht, dürfen Sie dennoch ganz beruhigt weiterlesen. Impressions hat zum einen für ein einsteigerfreundliches Tutorial gesorgt; zum anderen wurde der Schwierigkeitsgrad im Vergleich mit *Caesar 3* etwas gesenkt, so dass Sie nicht bereits in der dritten Mission bittere Tränen über unfaire Götter, skrupellose Barbaren oder einen allzu anspruchsvollen Pharao vergießen müssen. Wenn Sie sich als Einsteiger auf niedrigster Schwierigkeitsstufe an den Bau einer Metropole wagen, dann können Sie zum einen die Spielgeschwindigkeit verringern, zum anderen einen von zwölf Beratern konsultieren. Zum Beispiel teilt Ihnen der Arbeitsminister mit, ob und wie viele erwerbsfähige Menschen auf der faulen Haut liegen oder ob gar Arbeitskräfte benötigt werden; auch die Löhne müssen Sie hier festlegen,

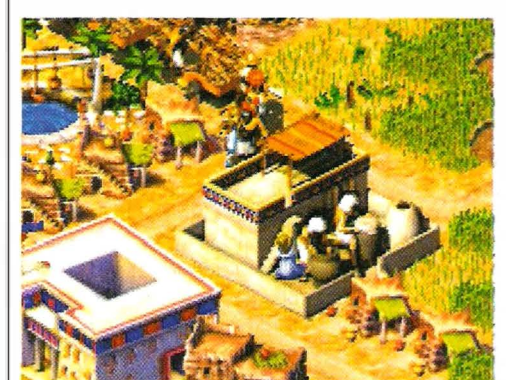
Geld regiert die Welt: Nur wenn Sie für eine volle Stadtkasse sorgen, können Sie prächtige Monumente bauen.

WASSER IST ZUM WASCHEN DA Die Spezialkarten beleuchten bestimmte Aspekte Ihrer Wirtschaft, hier z. B. die Wasserversorgung.

Wie ein Ei dem anderen?

„Ganz der Vater", könnte man sagen, wenn man Pharao flüchtig betrachtet, denn auf den ersten Blick wuselt es hier wie in Caesar 3.

Bei genauerem Hinsehen fallen jedoch einige wesentliche Unterschiede auf: Mit einem Vergrößerungsglas bewaffnet, haben wir unsere Nasen an den Monitor gedrückt, um die Neuerungen von Impressions altägyptischer Städtebausimulation aufzuspüren.



FAST FOOD

Die Römer schütten sich gern einen Schoppen Wein hinter die Binde. Im alten Ägypten wurden Braukunst und Bierfahne erfunden.



ENTERTAINMENT

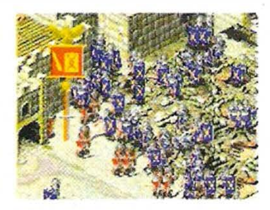
Was ist unterhaltsamer als ein Löwenkampf? Für die Ägypter wohl das Jonglierspektakel eines jener unermüdlichen Kleinkünstler.





MILITÄR

Ein Trupp gepanzerter Legionäre wird mit der ärgsten Barbarenschar fertig. Am Nil machten es sich die Soldaten in Streitwagen bequem.

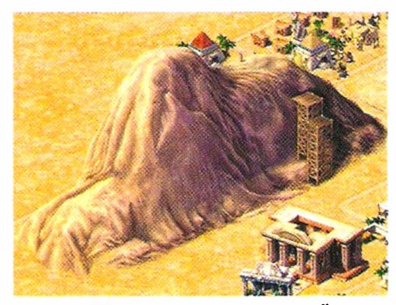


BEWÄSSERUNG

So manches Kantinenklo erreicht nicht die Qualität der sanitären Einrichtungen Alt-Roms. In Ägypten herrschte eher Kantinenqualität.



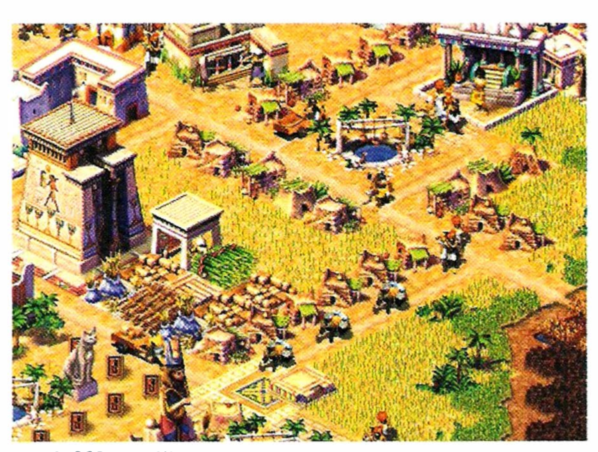




JAHRHUNDERTWERK Die Steinmetze Ägyptens brauchten Jahrzehnte für eine Sphinx.

wobei Sie sich an dem Lohnniveau des Reiches orientieren sollten.

Haben Sie mithilfe der Berater alle Einstellungen vorgenommen, dürfen Sie wieder zurück in die Stadtansicht wechseln, wo je nach Größe Ihrer Stadt Hunderte oder gar Tausende Ägypter geschäftig hin und her laufen. Die Künstliche Intelligenz beherrscht die Wegfindung meisterhaft, denn immer findet etwa ein Klumpen Ton seinen Weg in eine Töpferei. Ärgerlich sind nur streikende Karrenschieber, die sich nur deshalb nicht vom Fleck bewegen, weil am Zielort zu wenige Kräfte zum Ausladen der Waren zur Verfügung stehen. Anders als noch in den ersten beiden Teilen der *Caesar*-Serie gibt es keine besondere Provinzansicht, sondern das Geschehen findet ausschließlich auf der wuseligen Stadtkarte statt. Eine Gesamtübersicht Ägyptens ermöglicht es Ihnen, Handelsbeziehungen zu anderen Metropolen des Reiches aufzunehmen, um dort überschüssige Waren zu verramschen und gegebenenfalls benötigte Güter einzukaufen. In einem übersichtlichen Handelsmenü dürfen Sie genau festlegen, welche Produkte Sie in welchen Mengen und zu welchem Preis anbieten wollen. Ist dann zum Beispiel gerade Papyrus rar im Land am Nil und Sie verfügen über ein ganzes Lagerhaus voll des wertvollen Schreibstoffs, dann können Sie ruhig einen hohen Preis verlangen und sich eine goldene Nase damit verdienen. Eine hübsche Stange Geld benötigen Sie allerdings nicht nur für Bauvorhaben und Lohnzahlungen. Wurden Sie bereits in den *Caesar*-Titeln mit den stetigen Forderungen von Zeus, Mars & Co. konfrontiert, so müssen Sie jetzt Ra, Seth, Ptah und zwölf weitere Gottheiten zufriedenstellen. Zeigen Sie beispielsweise Ra die kalte Schulter, dann sorgt er dafür, dass ein Teil Ihrer Ernte verdorrt. Daher sind regelmäßige Festlichkeiten zu Ehren der Götter unbedingt nötig – genauso wie die Erfüllung der Forderungen des Pharaos. Weigern Sie sich zum Beispiel, ihm die gewünschten 800 Einheiten Flachs zu schicken, dann können Sie am eigenen Leibe erfahren, wie Ihnen herrschaftliche Truppen die Erbsenfelder zertrampeln.



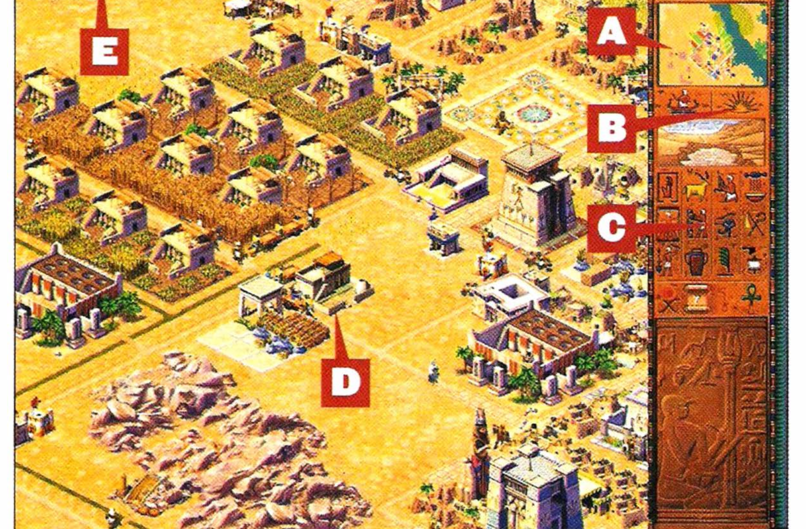
DER GROSSE TRECK Einwanderer kommen in die Stadt und lassen sich trotz der Vielzahl an Jongleuren dauerhaft nieder.

Die Götter müssen verrückt sein! Halten Sie häufige Religionsfeierlichkeiten ab, sonst gibt's von Ra auf die Mütze.

Doch so weitsoweit wird es ein guter Stadtpräfekt niemals kommen lassen. Allerdings lassen sich gelegentliche militärische Aktionen nicht vermeiden, so dassso dass die Aufstellung eines Heeres unabdingbar ist. Wie in *Caesar 3* verfügen Sie über Infanterie und Bogenschützen, doch statt der Kavallerie dürfen Sie jetzt Streitwagenfahrer in den Kampf schicken. Das taktische Element war bei den Titeln der *Caesar*-Serie stets einer der Hauptmängel, denn im Gegensatz zu etwa *Age of Empires* wirkten die Kämpfe stets wie ein schlampig programmierter Gimmick. Dies hat sich auch in *Pharao* nicht wesentlich geändert, doch hat Im-

Vorsicht, Anfänger!

Die Steuerung von Pharao hat sich im Vergleich mit Caesar 3 keinen Deut verändert. Einsteiger weisen wir dennoch auf die wichtigsten Aspekte hin.



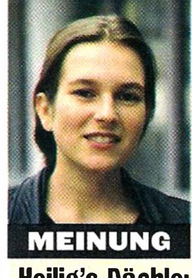
A Anhand der Farben können Sie den Wohnwert der jeweiligen Stadtbezirke erkennen.

B Hier gelangen Sie zu Ihren Beratern und zur Übersichtskarte von Ägypten.

C Jedes der zwölf Bau-Symbole vertritt einen bestimmten Aspekt. Der Typ mit der Laute repräsentiert das Showbusiness.

D Wie bei Windows können Sie hier Pop-Up-Fenster aufrufen.

E Ein Klick auf eine beliebige Stelle in der Stadt, und Sie erhalten aktuelle Informationen zum angewählten Objekt.

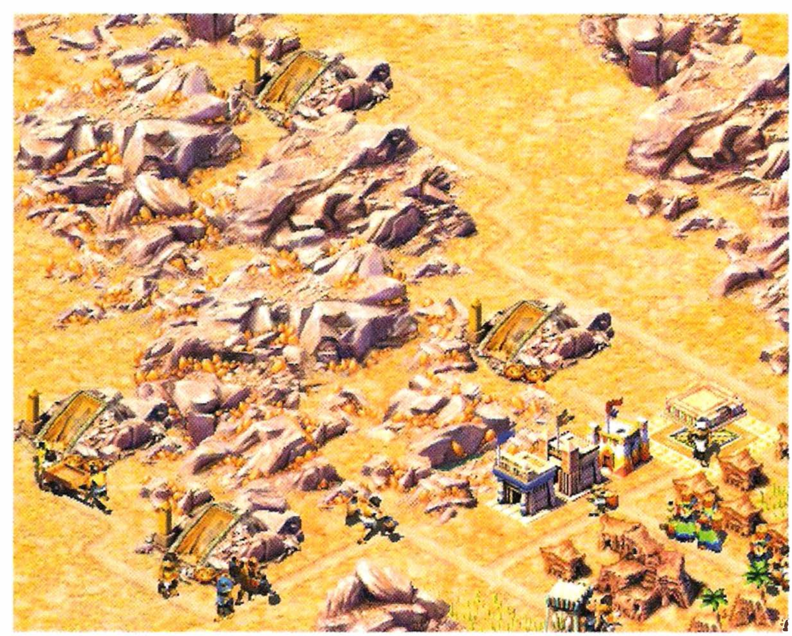


MEINUNG

Heilig's Dächle: Seit Caesar 3 wurde nur Modellpflege betrieben.

Petra Maueröder

Um einen Vergleich aus der Auto-Welt zu bemühen: Anstatt einen komplett neuen Motor samt neuem Chassis zu entwickeln, hat Impressions lediglich an der Fahrwerksabstimmung gefeilt. Obendrein wurde an Extras wie der Metallic-Lackierung gespart. Weil ich die *Caesar 3*-Grafik besser in der Erinnerung hatte als das, was mir *Pharao* anbietet, habe ich den Vorgänger nochmals installiert. Ergebnis: In der Römersimulation steckt ein Tick mehr Liebe zum Detail. Dafür ist *Pharao* ausgereifter – schön, dass die Entwickler die Wehklagen von Testern und Käufern ernst genommen haben: Weniger chaotische Kämpfe, eine sanft ansteigende Lernkurve und einstellbare Schwierigkeitsstufen machen *Pharao* ausgesprochen einsteigerfreundlich und kurzweilig. Durch Features wie die alljährlichen Nil-Überschwemmungen oder das Pyramiden-Bauen wird *Pharao* auch für *Caesar*-Kenner erlebenswert – und gehört damit auf die Festplatte jedes aufbaustrategievernarrten PC-Spielers.



GOLD EDITION Fördern Sie das kostbare Erz und handeln Sie damit! Wenn Sie Schmuck daraus herstellen, dann können Sie es für viel Geld auf dem freien Markt verkaufen.



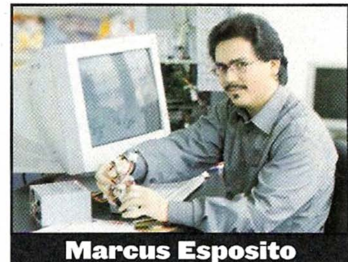
SCHWEISSARBEIT In einer Zwischensequenz sehen Sie, wie sich sich Arbeiterer beim Pyramidenbau gehörig abplagen.

pressions wenigstens die primitive Steuerung der Einheiten generalüberholt. Zudem haben Sie jetzt das Vergnügen, mit speziellen Kriegsschiffen gegen Ihre Feinde vorzugehen und gegnerische Schiffe mitten auf dem Nil zu entern.

Eine weitere – und sicherlich nicht unspektakuläre – Neuerung ist der Bau von Weltwundern. In den meisten der über 30 Missionen müssen Sie ein solches gigantisches Mo-

Testcenter — Pharao

Installiert und läuft



Marcus Esposito

Pharao **bietet aktuellen Spielspaß mit der Hardware von gestern. Selbst auf der Minimalkonfiguration können Sie den** ***Ceasar*****-Nachfolger in 1.024x768 ohne Probleme spielen.**

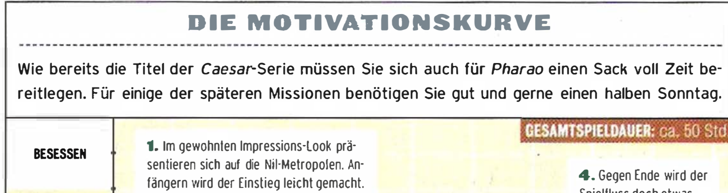
- Sehr niedrige Hardwareanforderungen
- Drei verschiedene Auflöungen (640x480, 800x600 und 1.024x768)
- Auch im Fenster-Modus spielbar
- Kurze Ladezeiten

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

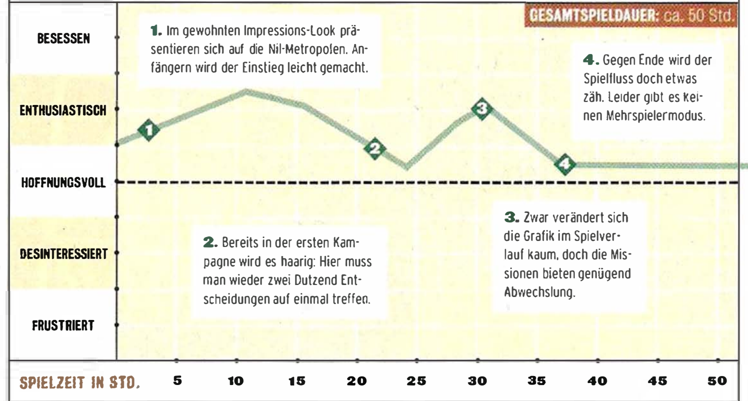
	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Software	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

WAS IST WAS? ■ Technisch unmöglich ■ Unzumutbar ■ Akzeptabel ■ Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

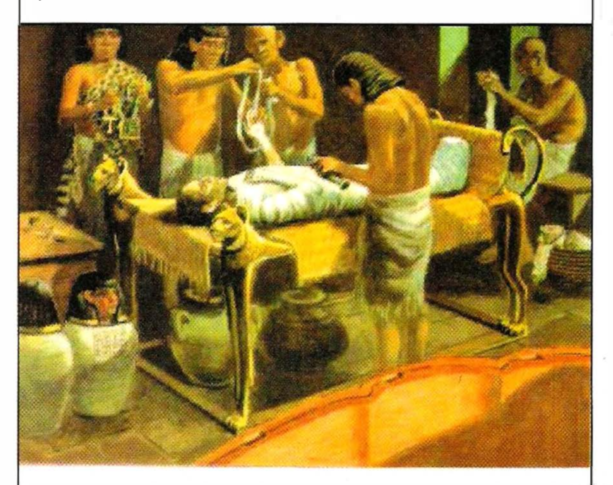


Wie bereits die Titel der *Caesar*-Serie müssen Sie sich auch für *Pharao* einen Sack voll Zeit bereitlegen. Für einige der späteren Missionen benötigen Sie gut und gerne einen halben Sonntag.



Nasenstüber

Eine Mumienwerkstatt gibt es zwar nicht, wäre aber eine gute Idee für Pharao II ...

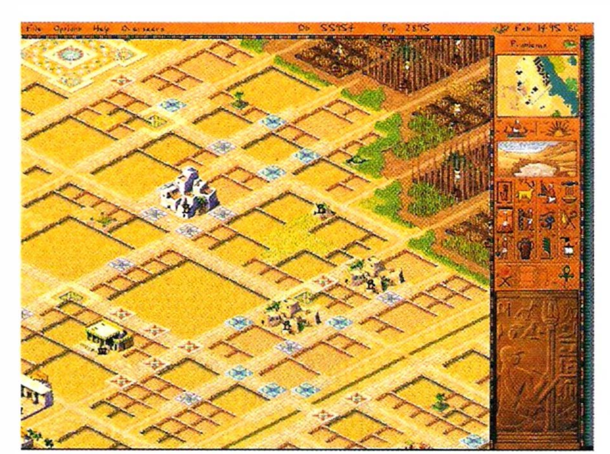


Jedes der drei Zeitalter in Pharao benutzte andere Techniken, um das überflüssige Hirn aus dem Schädel des verstorbenen Pharaos zu entfernen.

ZEITALTER DES ALTEN REICHES:
Ein Haken wurde durch die Nasenöffnung eingeführt, was bei geringer Größe dieses Organs in wahrer Fitzelarbeit ausartete.

ZEITALTER DES MITTLEREN REICHES:
Daher benutzte man später einen anderen Zugang zum Hirn: „Was braucht ein toter Pharao Augen?", sagte man sich.

ZEITALTER DES NEUEN REICHES:
Zuletzt war man auf den Trichter gekommen, den Schädel am Hinterkopf zu öffnen und das Hirn auf sanfte Weise zu entnehmen.



THE CITY NEVER SLEEPS Ihre Bewohner gehen selbstständig ihren Geschäften nach. Ihre Sorgen erfahren Sie mithilfe eines Mausklicks.

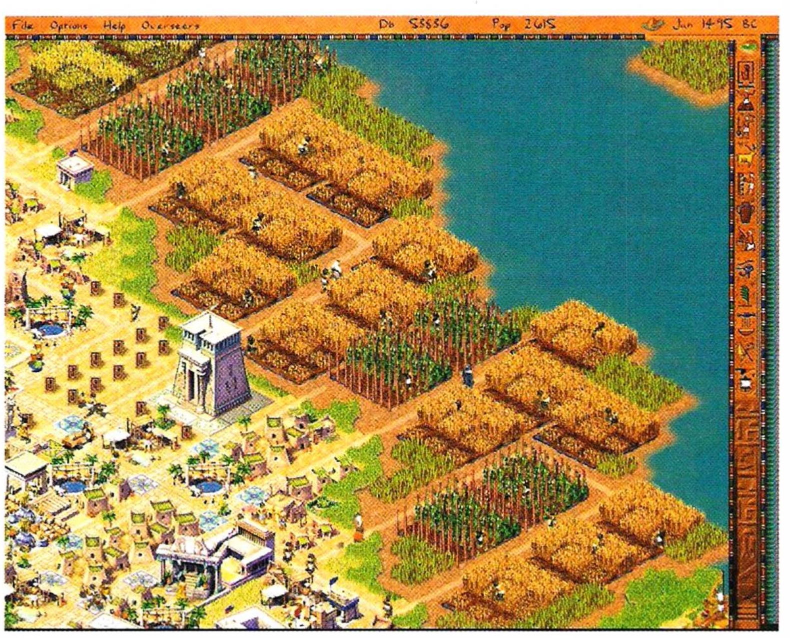
nument errichten, was nicht nur ungeheure Mengen an Geld und Rohstoffen kostet, sondern auch Tausende von Arbeitskräfte eine Weile von profanen Tätigkeiten abhält. Allerdings ist das Ergebnis beeindruckend, denn einige der Pyramiden und Sphinxen übertreffen den gewaltigen Circus Maximus der *Caesar*-Spiele in puncto Größe um ein Vielfaches. Zudem können Sie den Arbeitern dabei zuschauen, wie sie Stein auf Stein schichten.

Obwohl sich *Pharao* äußerlich nur im Design von *Caesar 3* unterscheidet, sorgt doch die historische Genauigkeit der Entwickler dafür, dass hier ein neues Spielgefühl entstehen kann. Zwar sind sowohl die Animationen der meisten Figuren, die Gestaltung einiger Gebäude und Straßen sowie viele Landschaftsoberflächen unverändert geblieben, doch Pyramiden, Jongleure und Nilfähren sorgen für ein durchaus eigenständiges Ambiente. Technisch haben die Entwickler nichts verändert, sso dass Sie es auch bei *Pharao* mit einer reinen 2D-Karte zu tun haben, die aber bei weitem nicht die Detailfülle aufweist wie etwa *Age of Empires 2*. Daher ist etwa das Niederbrennen einer Tanzschule kein besonders beeindruckendes Spektakel, genauso wie die mikkrigen Staubwolken bei den Echtzeit-Schlachten.



Noch enttäuschender ist der Soundtrack geraten, der nicht nur viele Klänge bei den *Caesar*-Spielen geklaut hat, sondern nervtötende Variationen eines orientalisch anmutenden Musikstücks enthält. Die Sprachausgabe hingegen ist recht solide und sorgt für gelegentliches Schmunzeln, etwa wenn ein tendenziell tuntiger Tänzer tiriliert: „Wie kann man von mir erwarten zu tanzen, wenn ich nichts zu essen bekomme?" Fans von Netzwerkspielen gehen bei *Pharao* ebenfalls leer aus, denn trotz der großen Nachfrage nach einem Mehrspielermodus bei *Caesar 3* wurde auch hier auf ein solches Feature verzichtet. Das ändert zwar nichts an der Qualität von *Pharao*, ist aber im Hinblick auf die hervorragende Netzwerkfähigkeit eines *Age of Empires 2* ein wenig blamabel.

Peter Kusenberg



ERNTEDANK Getreide, Flachs und Hopfen gedeihen prächtig im fruchtbaren Nilschlamm. Wegen der Gezeiten können Sie allerdings nur im Spätsommer ernten.

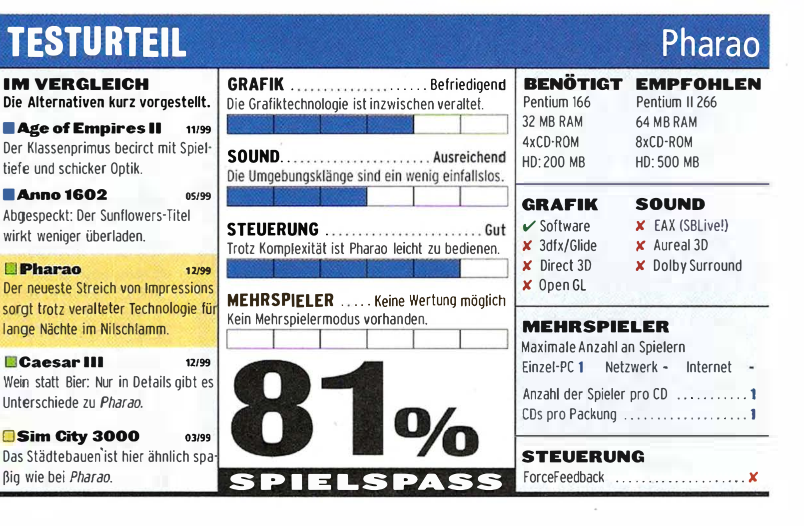


Hausmannskost: Die schmeckt bekanntlich am besten.
Peter Kusenberg

Pharao ist wie ein neuer Schokoriegel: Modernes Design, 20% mehr Geschmack, aber sonst alles wie gehabt. Tatsächlich fühlte ich mich bereits nach wenigen Minuten Spielzeit im alten Ägypten richtig heimisch, denn nicht nur Grafik, Steuerung und Menüs sind 1:1 von *Caesar 3* übernommen, sondern auch viele Gebäude sowie die meisten Klangdateien. Allerdings bringen Neuerungen wie die Gezeiten des Nils, das um nette Details verbesserte Handelsmenü sowie der Bau von Weltwundern Würze ins Spiel und auch der Kampfmodus ist nicht gar so läppisch ausgefallen wie im letztjährigen Impressions-Titel. Spektakulär ist das alles nicht, aber für kurzweiliges Städtebauen vor historisch akkurater Kulisse sorgt *Pharao* allemal.



SCHWARZER TOD Die Pest ist ausgebrochen und hält die Ärzteschaft auf Trab. Sorgen Sie stets für genügend Quacksalber!



TESTURTEIL — Pharao

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Age of Empires II 11/99
Der Klassenprimus becirct mit Spieltiefe und schicker Optik.

Anno 1602 05/99
Abgespeckt: Der Sunflowers-Titel wirkt weniger überladen.

Pharao 12/99
Der neueste Streich von Impressions sorgt trotz veralteter Technologie für lange Nächte im Nilschlamm.

Caesar III 12/99
Wein statt Bier: Nur in Details gibt es Unterschiede zu *Pharao*.

Sim City 3000 03/99
Das Städtebauen ist hier ähnlich spaßig wie bei *Pharao*.

GRAFIK .... Befriedigend
Die Grafiktechnologie ist inzwischen veraltet.

SOUND .... Ausreichend
Die Umgebungsklänge sind ein wenig einfallslos.

STEUERUNG .... Gut
Trotz Komplexität ist Pharao leicht zu bedienen.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
ForceFeedback .... ✘

Akrobaten mit Attitüde

Besessen oder nur bekloppt? Freestyle-Biker riskieren Kopf und Kolben für den Adrenalinkick in der Höhenluft.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Deibus Studios** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Ende Oktober 1999** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

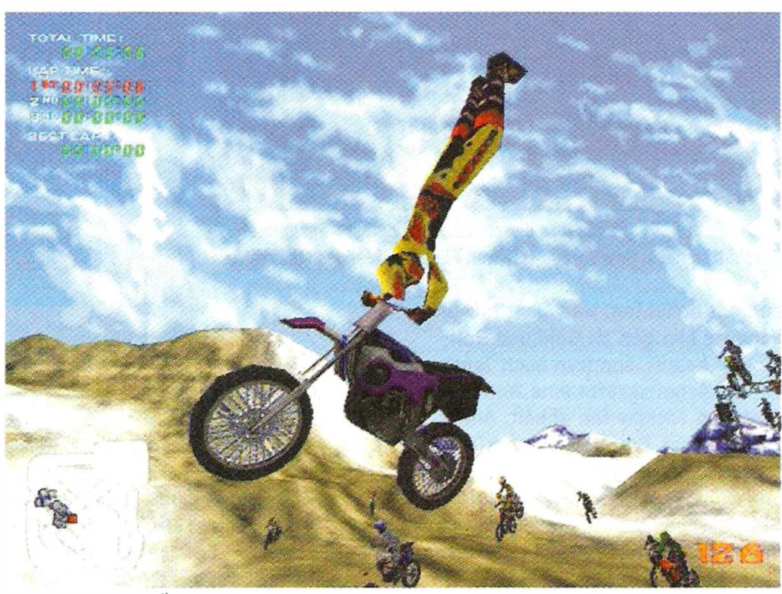
AUF EINEN BLICK

- 3 Disziplinen
- 3 Steuerungsachsen
- 25 Strecken
- 20 Minuten Video
- Knochenbruch auf Knopfdruck

Andernorts mag ein Zugpferd namens Edgar Torronteras Jubelstürme provozieren – im Fußballstaat Deutschland mit Sicherheit nicht. Trotzdem: Der Faszination virtueller Stunt-Kapriolen können sich auch Germanen nicht ganz verschließen.

Im kreativen Hexenkessel London wurden die Deibus Studios vor einiger Zeit gegründet, um Microsofts *Motocross Madness*-Idee sinnvoll weiterzuentwickeln. Entstanden ist daraus letztendlich eine vielseitige Mischung aus aberwitziger Action und realistischer Simulation – je nach Spielmodus, Schwierigkeitsgrad und Gegnerstärke mit unterschiedlicher Gewichtung. Im Motocross-Zirkus etwa preschen Sie über Kurse, die an Kuriosität kaum zu übertreffen sind. Sie rammen bruchgelandete Raumschiffe, springen über U-Boote hinweg, umkurven Bagger oder finden sich auf den Dächern von Paris wieder. Höchste Priorität hat Ihre Rundenzeit, alle Tricks sind erlaubt, allein die Route ist durch Leitpfeile vorgegeben. Auf Superbikes verschlägt es Sie dagegen in bekannte Sportarenen, wo nichts als akkurate Gewichtsverlagerung nötig ist. Jeder Sprung Richtung Auslaufzone bedeutet den Verlust wertvoller Plätze, für Kunststücke bleibt entsprechend wenig Raum. Herzstück und größte Herausforderung des Spiels ist deswegen der Freestyle-Wettbewerb, in dem akrobatische Schöpferkraft und Grazie über Sieg oder Blamage entscheiden. Das Repertoire an möglichen Stunts – teils realistisch, teils abwegig – ist scheinbar unerschöpflich. Alle Bewegungen dürfen nach einem System kombiniert werden, das irreführend simpel klingt. Halten Sie den passenden Knopf gedrückt, erscheint im Bild eine Kugel – rundherum ein Kreis. Per Gamepad-Steuerkreuz lassen Sie die Kugel in letzterem tanzen, bis Ihr Pilot Handstände auf dem Lenker macht oder sich an den Auspuff seiner Maschine hängt. Verpatzen Sie es hingegen, was zu Beginn die Regel sein dürfte, setzt die Sturzsimulation des Spiels ein, um terrainabhängige Körperverrenkungen „realistisch zu berechnen". Seinen Höhepunkt erreicht der Bikespaß naturgemäß via Internet oder Netzwerk.

Daniel Ch. Kreiss



DURCHBLUTUNGSFÖRDERND Im Kopfstand wird das Hirn mit Sauerstoff versorgt. Vielleicht macht der Fahrer anschließend was Anständiges aus seinem Leben …



MEINUNG

Nach einer zähen Einarbeitungsphase steigt der Spaßfaktor sprunghaft an.

Daniel Ch. Kreiss

Extreme Biker gibt eine schöne Vorstellung. Die Stunts sind spektakulär, die Strecken klug angelegt sowie dicht mit Gimmicks gespickt, den PC-Piloten nimmt man ihre Menschlichkeit beinahe ab. Alles vorher war Ihnen zu bieder? Jetzt haben Sie Ihr Spiel gefunden. Einzig die gewöhnungsbedürftige Steuerung und die rechenintensive Grafik werden für Beschwerden sorgen.

Die unausweichlichen Körperverrenkungen nach einem Sturz werden „realistisch berechnet".



TOURISTENPACK! Ein echter Pariser würde die Dächer seiner Stadt garantiert nicht auf diese Weise entehren.

TESTURTEIL Edgar Torronteras' Extreme Biker

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Superbike World Championship 04/99
Hat rein gar nichts mit Stunts zu tun. Dennoch die Motorrad-Referenz.

Motocross Madness 10/98
Öde Landschaften, dafür sehr gute Spielbarkeit. Keine harten Kritikpunkte.

Extreme Biker 12/99
Sehr respektable Leistung für ein junges Team. Wäre mit Feintuning bei der Steuerung noch weiter vorgestoßen.

Moto Racer 2 01/99
Der erste Teil war zu seiner Zeit toll, der zweite nur mehr Mittelmaß.

International Moto-X 01/97
Spielspaß nicht vorhanden, dafür unfreiwillige Komik in Reinkultur.

GRAFIK ..... Gut
Eigentlich sehr hübsch – nur leider langsam.

SOUND ..... Befriedigend
Newcomerband versucht sich an Prodigy-Klängen.

STEUERUNG ..... Befriedigend
Lange Gewöhnungsphase. Die Stunts fallen recht schwer.

MEHRSPIELER ..... Gut
Rennspiele machen miteinander grundsätzlich Spaß.

83%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 80 MB	HD: 80 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback ..... ✔

Ein lauwarmer Aufguss

Der Geheimtipp I-War kehrt als lieblose Sonderedition kaum verändert zurück.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Particle Systems** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Oktober 99** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Vollversion I-War
- Zusatz-CD Defiance
- 3dfx-Patch
- 18 neue Missionen
- Zwei neue Waffen
- 256 Farben



OVERKILL **Die Instrumente sind mehrfach belegt. Zudem gibt es zahlreiche Sitzpositionen mit jeweils mehreren Cockpits im Raumschiff. Lange Einarbeitungszeiten sind die Folge.**

Es ist unglaublich, wie unterschiedlich schnell Spiele veralten. *Wing Commander Prophecy* ist noch immer aktuell, das gleich alte *I-War* gehört längst in den Ruhestand. Dennoch kehrt es zurück ...

Genau zwei Jahre ist es mittlerweile her, als Particle Systems uns mit dem Weltraum-Actionspiel *I-War* beeindrucken konnte. Satte 89 Prozent Spielspaß hat sich das Programm mit seiner für damalige Zeiten beeindruckenden SVGA-Grafik, der komplexen Hintergrundgeschichte und den abwechslungsreichen Missionen verdient. Vor allem an der Technik hat der Zahn der Zeit genagt, aber auch der Bedienung merkt man an, dass sich die Standards mittlerweile verändert haben. Die *Special Edition* hat daran leider nichts verändert: Neben dem Hauptprogramm besteht die Neuauflage aus dem seit langem kostenlos erhältlichen 3dfx-Patch und der Missions-CD *I-War Defiance*. Die 18 Zusatzmissionen verlängern die Spieldauer um zirka 50 Prozent, außerdem führen sie neue Waffen in das Programm ein: Ein schweres Maschinengewehr sowie eine Scharfschützen-Strahlenkanone. Diese für eine Raumschiffsimulation sehr ungewöhnlichen Waffentypen ermöglichen völlig neue Taktiken, ein radikal neues Spielerlebnis wird allerdings nicht erzeugt.

Harald Wagner

Nach zwei Jahren kommt die sogenannte Special Edition viel zu spät. Das Genre hat sich weiterentwickelt, I-War nicht.

TESTURTEIL — I-War Special Edition

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **WC Prophecy.** 02/98 — Nicht eben die jüngste, aber die ausgereifteste Weltraum-Simulation.
- **X-Wing Alliance** 05/99 — Hat eigentlich alles, was man braucht. Nur nicht genügend Abwechslung.
- **X – Beyond the Fr.** 08/99 — Schwächen in der Hintergrundgeschichte kosteten X Kopf und Kragen.
- **I-War Special Ed.** 12/99 — Inhaltlich auch dank der Zusatz-CD wirklich gut, Grafik und Bedienung sind aber nicht mehr aktuell.
- **Xenocrazy** 07/98 — Politik ist im Weltraum-Action-Genre offensichtlich fehl am Platz.

GRAFIK .... Ausreichend
Innerhalb von nur zwei Jahren völlig veraltet.

SOUND .... Gut
Solides Weltraumrauschen. Was will man mehr?

STEUERUNG .... Befriedigend
Ungewöhnliches Wechseln der Arbeitsplätze.

MEHRSPIELER .... -
Es ist kein Mehrspielermodus enthalten.

66%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 266
32 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD:135 MB	HD: 135 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

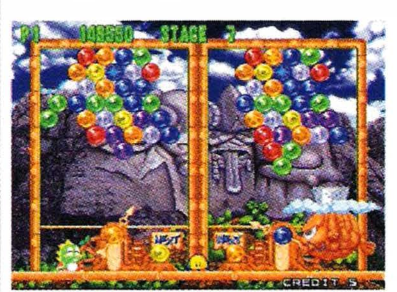
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 4

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Puzzle Bobble 2

■ GENRE **Geschicklichkeit** ■ Entwickler **Cyberfront** ■ VERTRIEB **agetec** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



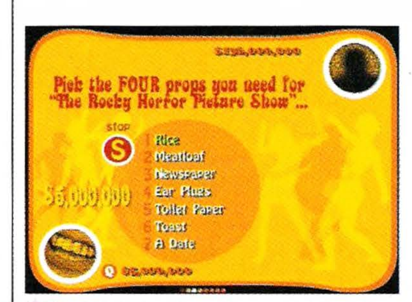
FEUER MIT FEUER BEKÄMPFEN **In Puzzle Bobble schießt man mit Kugeln auf Kugeln.**

Der mittlerweile wohl zehnte Klon des Tetris-Vorbilds Puzzle Bobble stammt diesmal vom Urheber Taito und unterscheidet sich in absolut nichts von all seinen Vorgängern. Nach wie vor müssen Kugeln vom Spielfeld entfernt werden, indem man von unten Kugeln hinaufschießt. Sind drei oder mehr Kugeln gleicher Farbe zusammengekommen, fallen diese und eventuell haltlos gewordene Kugeln nach unten heraus. Wer schlecht zielt, füllt seinen Bildschirm mit unnötigen Kugeln und verkürzt seine Reaktionszeit. Nach wie vor ist Puzzle Bobble eine gute Spielidee, aber wenigstens Grafik und Musik hätte Taito an die 90er-Jahre anpassen können. *(hw)*

SPIELSPASS 65%

Austin Powers Trivia

■ GENRE **Quizspiel** ■ ENTWICKLER **Berkeley Systems** ■ VERTRIEB **Havas Int.** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



SHAGADELIC **Grafik und Sound sind im Stil der Swinging Sixties gehalten.**

Die Macher des Ratespiels *You don't know Jack* haben ein weiteres Mal zugeschlagen. Mehrere hundert Fragen über Pop-Kultur, Kino, Mode und etliche andere Wissensgebiete wurden zu einer mit den typischen Sounds und Grafikeffekten gewürzten Gameshow zusammengestellt. *Austin Powers - Operation: Trivia* behandelt die skurrilen Seiten des Lebens und spart dabei nicht mit Wortwitz in den Fragen und Antworten. Da das Programm ausschließlich englische Texte verwendet, ist es für deutschsprachige Spieler leider nur bedingt geeignet: Wer kennt schon die Originaldialoge der amerikanischen Fernsehwerbung oder britische Kondommarken der 60er-Jahre? *(hw)*

SPIELSPASS 71%

Spezialist auf der Kurzstrecke

Exklusiv auf Dreamcast und PC kommt der aufpolierte Spielhallenklassiker in die heimischen Wohnzimmer.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Sega** ■ VERTRIEB **Empire Interactive** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **15. November 1999** ■ USK **Keine Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 7 Terraintypen
- 17 Strecken
- 18 Fahrzeuge
- 3 Rennmodi
- 3 Wetterzustände
- Tag-/Nachtwechsel
- Splitscreen



KONKURRENZKAMPF Im Gegensatz zu vielen Rallye-Simulationen steht man bei Sega Rally 2 im direkten Kontakt mit seinen Gegnern - gute Fahrleistungen vorausgesetzt.



MEINUNG

Schön, schnell und viel Fahrspaß - allerdings nur für wenige Minuten.

Harald Wagner

Ein realistischer Meisterschaftsmodus und längere Strecken sind eigentlich alles, was *Sega Rally 2* fehlt. Vermutlich ist es der allgegenwärtige Konkurrent und Sportsponsor Sony, der die Lizenzierung einer echten Rallye-Serie und damit realer Strecken verhinderte. Technisch ist das Programm hingegen rundum gelungen. Zudem schaffen es nur wenige Rennspiele, innerhalb weniger Minuten ein derart perfektes Fahrgefühl für die unterschiedlichsten Wagen zu vermitteln. Letztendlich ist es aber nur die Neugier nach neuen Fahrzeugen, die die Motivation aufrechterhält; die Strecken und sämtliche Wettereffekte hat man schon nach spätestens einer Stunde gesehen.

Simulationen sind Ihnen zu anstrengend? Action-Rennspiele zu einfach? Dann könnte *Sega Rally 2* das Richtige für Sie sein. Schon nach Sekunden beherrschen Sie damit die genialsten Drifts.

Aber auch nach Stunden verlangt *Sega Rally 2* noch nach höchster Aufmerksamkeit. In die Strecken wurde so ziemlich alles integriert, was das Autofahren schwierig macht: Kurven aller Art, unterschiedlichste Bodenbeläge, nicht einsehbare Senken und flüchtende Zuschauer machen jedes Rennen zum Erlebnis. Bereits ein einziger Fahrfehler kann sich dabei derart verheerend auf die Geschwindigkeit auswirken, dass der nächste Checkpoint nicht mehr innerhalb des Zeitlimits erreicht wird. Für gute Ergebnisse wird Millimeterarbeit verlangt. Gewagte Drifts durch enge Kurven und genaues Zielen auf den weiten Glatteisflächen sind Grundvoraussetzungen für einen ersten Platz in der Gesamtwertung. Ein solches Resultat wird benötigt, um die elf zunächst gesperrten Bonuswagen freizuschalten. Das grafisch gewöhnliche Spiel punktet vor allem durch die sehr einfache, keineswegs aber unrealistische Steuerung. Mit ein paar Lenkradbewegungen verliert man kontrolliert die Bodenhaftung und man weiß jederzeit, wie das Fahrzeug im nächsten Augenblick reagieren wird. Das einzige Manko: Die Strecken sind derart kurz, dass schon nach spätestens 90 Sekunden das Ziel erreicht ist.

Harald Wagner

Das grafisch gewöhnliche Spiel punktet vor allem durch die sehr einfache, keineswegs aber unrealistische Steuerung.



SCHNEEWALZER Lediglich die Drifts auf Eis und Schnee benötigen Feingefühl.



RALLYE MONTE CARLO Der Klassiker der Sternfahrten ist die einzige reale Strecke in dem Rennspiel. Auf die Steigungen wurde verzichtet.

TESTURTEIL — Sega Rally 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Colin McRae Rally** 12/98 — Gute Strecken und ein realitätsnahes Fahrgefühl sorgen für Dauerspaß.
- **Sega Rally 2** 12/99 — Technisch kaum schlechter als „ernsthafte" Rallye-Simulationen, aber viel zu kurze Strecken.
- **V-Rally** 06/97 — Wer nur auf Geschwindigkeit setzt, hat die Zeichen der Zeit verpasst.
- **Bleifuss Rally** 11/96 — Ebenfalls schnell und gut zu fahren, nur leider nicht mehr schön.
- **International Rally Championship** 12/97 — Das Vorbild: Vor zwei Jahren war das pixelige *IRC* die ultimative Simulation.

GRAFIK .... Befriedigend
Nicht genial, aber sehr schnell und scharf.

SOUND .... Befriedigend
Wenig Atmosphäre durch dumpfe Geräusche.

STEUERUNG .... Gut
Das Fahren geht sofort in Fleisch und Blut über.

MEHRSPIELER .... Gut
Der gemeinsame Start erhöht die Spannung.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 90 MB	HD: 650 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **2** Netzwerk **4** Internet **8**
Anzahl der Spieler pro CD **2**
CDs pro Packung **1**

STEUERUNG
Force Feedback .... ✔

Spielhallenatmosphäre

Eine kraftlose grafische Aufwertung des zwanzig Jahre alten Klassikers

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Z-Axis** ■ PREIS **ca. DM 70,-** ■ TERMIN **Oktober 1999** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- 100 Levels
- 10 Endgegner
- Enthält das Originalspiel
- 17 Invader-Typen



IN REIH UND GLIED Geduldig warten die Invaders auf ihren Abschuss. Nur gelegentlich wehren sich einzelne Gegner mit Kamikazeangriffen oder sehr langsamen Laserstrahlen.

Am 22. November 1978 begann mit *Space Invaders* der Siegeszug der elektronischen Spielautomaten. Mit neuer Grafik und einigen Innovationen kehrt der Vater aller Shoot 'em Ups zurück.

Die unglaubliche Rechenleistung des mit zwei Megahertz getakteten Intel 8080, die blitzschnelle Zweifarben-Grafik und nicht zuletzt der Reiz des Neuen ließ so manchen Jugendlichen sein letztes Taschengeld in die damals noch frei zugänglichen Spielautomaten stecken. Dabei war *Space Invaders* alles andere als anspruchsvoll: Zirka hundert Raumschiffe, ordentlich zu einem Rechteck formiert, bewegten sich langsam vom einen zum anderen Bildschirmrand. Sobald dieser erreicht war, rutschte die Formation ein paar Pixel nach unten und bewegte sich in die andere Richtung. Das eigene Schiff befand sich am unteren Bildschirmrand und konnte sich seitwärts bewegen. Da sich immer nur ein Schuss auf dem Bildschirm befinden konnte, kam es auf genaues Zielen und gutes Timing an. Die aktuelle Version von *Space Invaders* ist mit seinem Urahn nahezu identisch: Das Spielprinzip wurde unverändert übernommen, lediglich die Grafiken und die Soundeffekte wurden auf den aktuellen Stand der Technik gebracht. Nach jeweils zehn Levels gilt es außerdem, einen einzelnen Endgegner zu besiegen.

Harald Wagner

Das Spielprinzip wurde unverändert übernommen, lediglich Grafik und Sound wurden auf den aktuellen Stand der Technik gebracht.

TESTURTEIL — Space Invaders

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Incoming** 05/98 — Mit abwechslungsreichen 3D-Gegnern auch inhaltlich ein modernes Spiel.
- **Puzzle Bobble 2** 12/99 — Durch die taktischen Elemente kann *Puzzle Bobble 2* lange motivieren.
- **Centipede** 01/99 — Hier musste die Grafik für fehlende Features entschädigen.
- **Space Invaders** 12/99 — Wie fast allen Modernisierungen fehlen *Space Invaders* die Innovationen, um konkurrenzfähig zu sein.
- **Asteroids** 01/99 — Auch die aktualisierte Technik konnte die lahme Spielidee nicht retten.

GRAFIK .... Gut
Durch wenige Effekte ausgesprochen schnell.

SOUND .... Befriedigend
Mitreißende Technorhythmen und laue Effekte.

STEUERUNG .... Gut
Das Spiel reagiert recht zäh auf die Eingaben.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Fast schon als Party-Spaß geeignet.

34%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 266
16 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 70 MB	HD: 140 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

KURZTESTS

NHL Championship 2000

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Radical Ent.**
■ VERTRIEB **Activision** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



AUF DÜNNEM EIS NHL Championship ist für den Rechner und den Spieler schwere Kost.

Mit *NHL Championship 2000* und *NBA Basketball 2000* macht Activision erste Gehversuche im Sportspielbereich. Die Hockey-Simulation ist allerdings nicht mehr als ein Achtungserfolg: Das Spielgeschehen wird zwar realistisch - wenn auch recht langsam - dargestellt, die Steuerung der Figuren macht aber einen zähen Eindruck und ist unnötigerweise auf zehn Tasten verteilt. Erst nachdem man sich tief in die Bedienung des Spiels eingearbeitet hat, erlangt man die Kontrolle über seine Mannschaft - die sich dennoch taktisch längst nicht so geschickt verhält, wie man es seit Jahren von den Programmen des Marktführers EA Sports gewohnt ist. *(hw)*

SPIELSPASS 52%

NASCAR Racing 3

■ GENRE **Rennsimulation** ■ ENTWICKLER **Papyrus**
■ VERTRIEB **Havas Int.** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



19.000 LINKSKURVEN NASCAR Racing 3 kann nicht mit Abwechslungsreichtum trumpfen.

„Zurück zu den Wurzeln", dachte man sich bei Papyrus, als ein Nachfolger zu *NASCAR Racing 1999* gesucht wurde. Die dort eingeführten Pick-Ups wurden ebenso gestrichen wie die glaubwürdige Fahrphysik. An einen Ersatz in Form neuer Strecken oder Fahrzeuge wurde nicht gedacht - womit sich die Featureliste wie die des drei Jahre alten *NASCAR Racing 2* liest: 28 Strecken, 8.975 Rennrunden, 61 Links- und neun Rechtskurven. Die Grafikengine wurde unverändert übernommen, wie auch die KI. An verunfallten Fahrzeugen wagen sich die computergesteuerten Gegner nicht vorbei und warten brav, bis das Wrack nach einer voreingestellten Zeit verschwindet. *(hw)*

SPIELSPASS 55%



Aus dem Schlaf gerissen

Noch weit actionlastiger als Diablo, kombiniert der erste Cinematix-Hit Elemente aus Prügel- und Rollenspiel.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Cinematix** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ PREIS **ca. DM 100.-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **12. November 1999** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Über 40 Feindtypen
- 50 Zaubersprüche
- 20 Waffen
- Diverse Schlagkombinationen
- Tag- und Nachtwechsel
- Und ein Tattoo-Toter

Okkultismus. Das können, so weit es die Realität betrifft, ziellose Gläserschiebereien sein, sinnentleerte Pendelspiele oder kindische Friedhofsitzungen im Fackelschein. Erwachsenenmärchen wie das folgende gehen dagegen ein bis zwei Schritte weiter ins Morbide.

Zwei in Roben gehüllte Figuren beäugen misstrauisch einen Ornamentkreis am Boden. Zauberformeln werden gemurmelt, beschwörende Gesten lassen an den Wänden Schatten auf und ab tanzen. Ziel der skurrilen Übung ist die Wiederauferstehung eines Toten. Locke D'Averam, ein antiker Kriegsherr mit tätowiertem Oberarm, soll in seiner sicher geglaubten Ruhe gestört und durch Magie geknechtet werden, um im Auftrag des Königs von Ahkuilon einen bösartigen Druidenorden zu zerschlagen. Zunächst scheint das Experiment zu misslingen, doch als plötzlich gleißende Lichtkegel aus dem Steingrund brechen und die faulige Luft in der Halle zu vibrieren beginnt, steht das Gegenteil fest. Der Körper des Zombiekolosses formt sich binnen einer Sekunde, er sackt in sich zusammen und verharrt in dieser Pose. Dann wird dem Hünen ohne Erinnerung sein Auftrag erläutert.
Entwickler Cinematix eröffnet *Revenant* mit einem Paukenschlag. Ohne lange Vorbereitung werden Sie mitten ins Geschehen geworfen, und



ARACHNOPHOBIA Angesichts solcher Spinnen ist Panik berechtigt. Gegengifte müssen zu Beginn noch für teuer Geld eingekauft werden.



WO IST WALTER? Wer in diesem Lichtchaos noch das dürre Männlein mit der Zipfelmütze entdeckt, gewinnt eine Redaktionsweste mit rückwärtigen Ärmeln. Oder so ähnlich.

kaum dass sich ihr „lebloser" Charakter überhaupt orientiert hat, boxt ein aufgebrachter Ritter bereits wild auf ihn ein. Dem ersten Kampf werden später zwar unzählige folgen, nur ist man zu Beginn weder mit der Steuerung noch mit irgendwelchen taktischen Finessen vertraut – so wie es jedem anderen frisch erweckten Zombie wahrscheinlich auch erginge. Kurz darauf beruhigt sich der Ablauf dankenswerterweise, so dass Umfeld und Kontaktpersonen eingehender studiert werden können. Ihr Startpunkt ist ein Schloss, das von besagtem Druidenbund scheinbar grundlos attackiert wird. Dem zauberhaften Zwang gehorchend, rücken Sie aus, unterhalten sich mit illustren Gestalten vom Waffenschmied der Anlage bis zum Wunderheiler, dem Bibliothekar und fröhlich vor sich hin saufenden Matrosen und stocken Ihren Nahrungs- sowie Goldvorrat durch flinke Griffe in andrer Leute Truhen auf. Zuletzt begeben Sie sich zu Jong, einem Kampfmeister, der Ihren alten Talenten am Schwert, der Keule sowie der Axt neues Leben einhauchen soll. Schon zu diesem Zeitpunkt wird deutlich, dass *Revenant* gesteigerten Wert auf Action legt, denn die auf dem Lehrplan stehenden Kampftipps beschränken sich nicht auf Hiebe und Stiche. Stattdessen können Sie Stück für Stück immer komplexere Manöver erlernen, die eindeutig Richtung Prügelspiel tendieren. Während Locke per rechter Maustaste über den Bildschirm dirigiert wird, dient die Tastatur zur Kontrolle über sämtliche Schlagkombinationen und Ausweichschritte, wobei niemals mehr als zwei Knöpfe gleichzeitig zu betätigen sind. Die linke Maustaste initiiert Gespräche, öffnet Behälter und veranlasst Locke, Dinge aufzunehmen oder zu verschieben. Alternativ dürfen Sie zum Gamepad greifen. Was ausgereift klingt, birgt im Wechselspiel mit der Grafik allerdings Tücken: Weil sich die Kameraperspektive nicht

Wer einen Toten zwingt, aufzustehen, muss morgenmuffelige Reaktionen in seine Rechnung einkalkulieren.

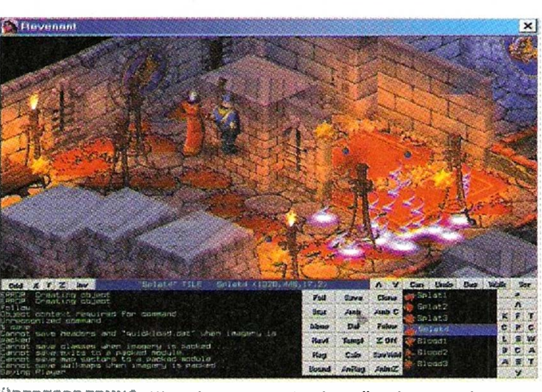
verändern lässt, wird beizeiten jeder Busch, jeder Fels zum optischen Hindernis. Im Kampf sind Sie entsprechend oft gezwungen, Ihre Position zu wechseln.

Nicht, dass die Rangeleien keinen Spaß machen würden – im Gegenteil. Von Spinnen aller Größenordnungen über herumhüpfende Trolle, Gespenster und Vampire bis hin zu rasend schnell stapfenden Panzerechsen, wendigen Ritterriesen, Großmagiern, mutierten Skorpionen und artverwandten Zombies reicht die Palette der anzutreffenden Widersacher. Jeder dieser Gegner geht nach einem anderen Schema vor, so dass Sie in Ihrem Verhalten ständig flexibel bleiben müssen und den neu erlernten Fähigkeiten eine enorme Bedeutung zukommt. Nicht weniger essenziell ist der Einsatz magischer Formeln. Gelegentlich überreichen Ihnen freundliche Seelen Talismane zwölf verschiedener Kategorien, die Sie entweder einzeln anwenden oder mit anderen Amuletten in Verbindung bringen können. Dabei entstehen Verteidigungs- und Angriffszauber, wie man sie grafisch selten derartig imposant präsentiert bekommen hat. Das Teleportieren und der Eishagel sind nur zwei Beispiele aus über 50. Zeitweise nehmen die dazugehörigen Farbeffekte mehr als die Hälfte des gesamten Bildschirms ein. Um neue Sprüche zu erlernen, ziehen Sie entweder an den seltsamsten Plätzen ergatterte Schriftrollen zurate oder gönnen sich in ruhigen Zonen genügend Muße für Mischungen aus dem Bauch heraus. Besonders brauchbare Resultate legt

Mein kleines Baukastensystem

Revenant liegt ein Editor bei. Kinderleichte Bedienung ist allerdings was anderes. Wer damit eigene Storys erzählen will, muss in erster Linie Freizeit und Geduld mitbringen.

An und für sich ist die Idee großartig: Man öffnet eine unscheinbare Datei, drückt ein paar Tasten, lässt die Fantasie spielen und am Ende hält man ein eigenes Märchen mit der Optik des Lieblingsspiels in Händen, das zudem via Internet an andere weitergereicht werden kann. Im Endeffekt könnte daraus ein digitaler Mikrokosmos von Geschichtchen entstehen. Leider ist die Kluft zwischen Einfall und Umsetzung manchmal gigantisch. Uns jedenfalls gelang es nur mit viel Mühe, die Strukturen des *Revenant*-Editors überhaupt zu durchschauen. Viele, viele Knöpfe stehen darin wenig, wenig Hilfe gegenüber.



ÜBERFORDERUNG Hier eine Mauer, da eine Tür, ein paar Figuren obendrauf – und nirgendwo eine gescheite Orientierungshilfe.

Testcenter — Revenant

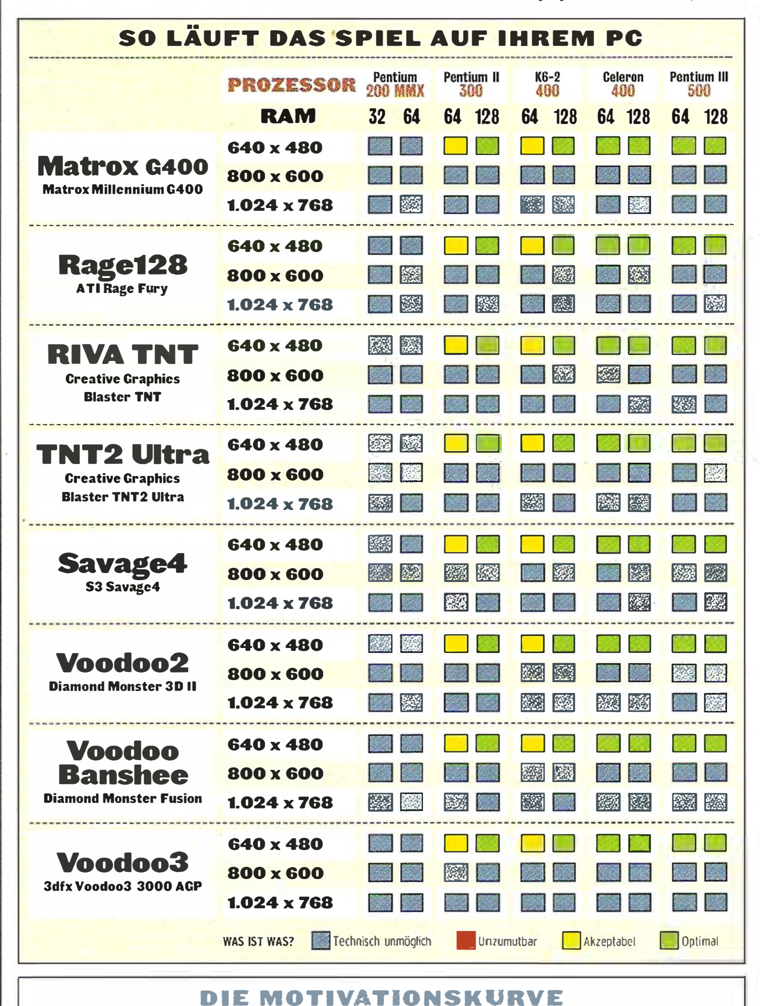
Installiert und läuft



Revenant ist sehr genügsam in seinen Ansprüchen. Dennoch ruckelt das Spiel noch auf High-End-Hardware. Dies liegt an dem ständigen Nachladen, das *Revenant* an den Tag legt.

- Sie sollten, in Abhängigkeit Ihres Speichers, beim Start die größtmögliche Lademöglichkeit auswählen
- Magere Auflösung von nur 640x480 Bildpunkten
- Hohe Ladezeiten gegen Ende des Spiels

So läuft das Spiel auf Ihrem PC



Die Motivationskurve

Wem macht *Revenant* Spaß? Allen, die *Diablo* mochten und auf die Rätselteile in *Darkstone* liebend gerne verzichtet hätten. Der Schwierigkeitsgrad steigt moderat an, die Geschichte ist spannend.

GESAMTSPIELDAUER: ca. 40 Std.

BESESSEN · ENTHUSIASTISCH · HOFFNUNGSVOLL · DESINTERESSIERT · FRUSTRIERT

1. Überraschungsangriff: Vom Start an wird man in die Action einbezogen.

2. Fragezeichen: Die Orientierung fällt vor allem in größeren Regionen nicht leicht.

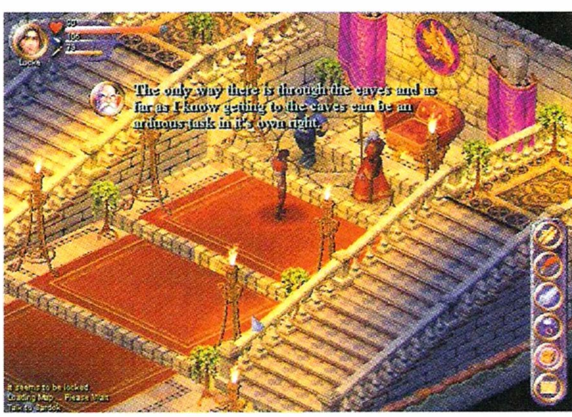
3. Sprunghaft: Mit jedem neu erlernten Manöver, jedem Zauber gewinnen die Kämpfe an Reiz.

4. Im Wahn: Verschmolzen mit dem Helden, zieht man von einer Schlacht zur nächsten.

SPIELZEIT IN STD. 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20



RÜBENERNTE Wenngleich es nicht den Anschein hat, hier wird gerade ein rückgratloser Wächter enthauptet. Mit wenig dargestelltem Blut.

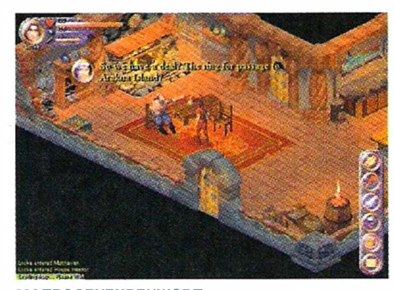


NETTER OPA Die rauschebärtige Gestalt hier hat Sie zwischen Radieschen und Möhren hervorgezaubert. Darf man ihm deswegen trauen?

> **Weil sich die Kameraperspektive nicht justieren lässt, offenbaren sich Büsche als optische Hindernisse.**

man anschließend auf die F-Tasten, damit sie im Kampfchaos ohne Verzögerung eingesetzt werden können. Eine bestimmte Zahl an Siegen vorausgesetzt, darf Locke dann die nächste von 15 Entwicklungsstufen erklimmen. Welche Werte dabei gesteigert werden, müssen Sie kurioserweise bereits im Voraus festlegen. Des Weiteren verbessern sich Fähigkeiten wie das Schlösserknacken einfach, indem sie genutzt werden.

Für die Atmosphäre durchgehend wichtig bleibt der lineare, in drei Akte unterteilte Handlungsstrang um den unfreiwilligen Rückkehrer. Denn beinahe nichts ist in diesem Spiel so, wie es zu Beginn den Anschein hat, niemandem dürfen Sie trauen. Auf Ihrem Weg werden Sie neben Friedhöfen, verwinkelten Labyrinthen und Insektenhöhlen gleichfalls Bauten in



MATROSENEHRENWORT Der Trunkenbold handelt einen findigen Deal mit Haken aus.



IM PILZRAUSCH Man nehme einen Happen vom Pflanzenbestand im Hintergrund und ruckzuck sieht die Welt sympathisch farbig aus. In Wahrheit gibt der Zombieritter freilich eine nüchterne Kostprobe seiner Zauberkunst.



Mir fehlt pausenlos, was Darkstone zur Referenz machte: Klug erdachte Rätsel.

MEINUNG

Daniel Ch. Kreiss

Ich sehe es kommen: Revenant wird sich als ein neuer Stein des Anstoßes entpuppen. In wirklich keine Kategorie will das Spiel so recht passen. Für Anhänger der unbeschwerten Freude am Hacken birgt es zu viele Rollenspielelemente, dafür werden Freunde klassischer Genretitel Nebenaufträge und Rätsel schmerzlich vermissen - so wie meine Wenigkeit. Auch spielt die Grafik in zwei unterschiedlichen Ligen. Während die Lichteffekte beim Zaubern beeindrucken, kommt die Darstellung der Umwelt kaum über das Mittelmaß hinaus. Ganz zu schweigen von der starren Position der Kamera, den störenden Ladezeiten zwischen zwei Kartenabschnitten und den allzu ersichtlichen Polygonparts des Titelzombies. Wirklich toll werden es alle finden, denen *Diablo* im Kampf zu wenig steuerbare Bewegungen bot.

einer anderen Dimension sowie undurchdringliche Dschungelinseln durchqueren. Die grafische Darstellung der Areale ist dabei akzeptabel. Durch die niedrige Auflösung von 640x480 Bildpunkten entsteht zwar ein etwas altbackener Eindruck, dafür wirken die Animationen aller Gestalten liebevoll und ausgereift. Das Essen ist in *Revenant* übrigens – im Gegensatz zu vielen Vergleichstiteln – kein nervtötendes Beiwerk, sondern hat heilende Funktion. Wegweiser an Kreuzungen und eine winzige Automap im Inventar sollen die Orientierung erleichtern, erfüllen diese Aufgabe aber denkbar schlecht. Oft genug stapft man blindlings in die Botanik hinein, guter Hoffnung, irgendwann das angepeilte Ziel doch noch zu erreichen. Außerdem müssen Sie anfangs extrem weite Wege Richtung Stadt zurücklegen, um Reparaturen

Zum Thema Magie lässt Revenant Licht- und Farbeffekte der Sonderklasse sprechen.

an lädierten Ausrüstungsgegenständen vornehmen zu können. Die Fähigkeit, bekannte Orte eigenständig anzusteuern, geht Locke nämlich vollständig ab.
Für Mehrspielerpartien stellt *Revenant* zwei Möglichkeiten zur Wahl: Einerseits das gemeine Deathmatch, das im Vergleich zu Ego-Shootern relativ blass wirkt, zum anderen die Monsterhatz, sprich: den Teamkampf. Gemeinsam die Geschichte des Spiels erleben zu dürfen, bleibt ein frommer Wunsch. Genauso wie der komplizierte Editor, mit dem sich theoretisch eigene Sagen entwerfen ließen, Otto Normalzocker ein Buch mit sieben Siegeln bleiben wird.
Fraglos ähnelt *Revenant* auf den ersten Blick Referenztiteln wie *Darkstone* oder *Diablo*. Allerdings hat sich das Programm innerhalb des bestehenden Genres eine eigene kleine Ni-



STROMSCHLAG Wenn zwei Zombies sich prügeln, atmen die Lebenden auf.

sche geschaffen, in der mehr Platz als irgendwo sonst für facettenreiche Duelle ist – und weniger Raum als irgendwo sonst für alles, was davon ablenkt. Weder wartet *Revenant* mit einem Katalog an unterhaltsamen Nebenmissionen auf noch stellt es den Spieler vor Probleme, die mittels Hirnschmalz zu lösen wären.

Daniel Ch. Kreiss



QUERVERBINDUNGEN Revenant enthält zahlreiche Verweise auf bestehende Fantasywelten, wie etwa diese Greife.

TESTURTEIL Revenant

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Titel	Ausgabe	Kommentar
Darkstone	10/99	Rätsel und eine tolle Grafikengine hieven den Franzosen an die Spitze.
Revenant	12/99	Hat eine bessere Technik als *Diablo* und bietet mehr Kampfvarianten. Komplizierter Editor liegt bei.
Diablo	2/97	Pionier und goldener Klassiker: Wir warten gespannt auf Teil 2.
Silver	5/99	Japanisch angehaucht. Bietet kleinere Rätsel als Abwechslung.
Final Fantasy 7	8/98	Der Inbegriff der Manga-Kultur ist inzwischen zum Kult geworden.

GRAFIK ... Gut
Glänzende Effekte aus eine starren Perspektive.

SOUND ... Gut
Stimmungsvolle Dialoge und nette Kampfklänge.

STEUERUNG ... Gut
Erinnert ziemlich an klassische Prügelspiele.

MEHRSPIELER ... Befriedigend
Standard - leider abgetrennt von der Handlung.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 384 MB	HD: 384 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4

Anzahl der Spieler pro CD ... 1
CDs pro Packung ... 2

STEUERUNG
Force Feedback ... ✘

Gute Nachtgeschichten

Zombies, Werwölfe und Vampire - Take Two beschert Ihnen mit klassischen Schauermärchen stilvolle Alpträume.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Terminal Reality** ■ VERTRIEB **Take Two** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Mitte November 99** ■ USK **Ab 18 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Vier Episoden
- 16 Levels
- Ein Schwierigkeitsgrad
- Zahllose Untote
- Keine ruhige Minute

Haben Sie Angst im Dunkeln? Dann sollten Sie vielleicht besser die Finger von *Nocturne* lassen. Take Two präsentiert in seinem neuesten Action-Adventure eine Schauermär allererster Güte - komplett mit Friedhöfen, Geisterschlössern und Monstern aller Art.

Die Welt ist ein finsterer Ort. Dieser Satz ist nicht nur eine zweifellos allgemein gültige Binsenweisheit, sondern auch der Erkennungscode für die Mitarbeiter einer der seltsamsten Behörden, die es jemals gegeben hat - jedenfalls wenn man der abenteuerlichen Hintergrundgeschichte von *Nocturne* Glauben schenken mag. Demnach soll es im Amerika der 30er-Jahre eine Abteilung des Geheimdienstes gegeben haben, die sich ausschließlich mit paranormalen Phänomenen beschäftigte; also mit der Erforschung und Beseitigung von Vampiren, Zombies und anderen untoten Gestalten, die es eigentlich gar nicht geben sollte. Da sich in den letzten Jahren aber Berichte über offensichtlich übersinnliche Vorkommnisse in den verschiedensten Teilen der Welt häuften, rief der damalige Präsident Roosevelt das Unternehmen Spookhouse ins Leben. Sie übernehmen die Rolle von Stranger, einem der besten Männer der Geisterjäger-Agentur, und werden in vier unabhängig voneinander anwählbaren Episoden zu den verschiedensten Orten geschickt, um die Monster wieder dahin zu schicken, wo sie hingehören - ins Jenseits. Ihre Aufträge führen Sie unter anderem nach Chicago, wo der Krieg zweier Gangsterbanden übersinnlichen Charakter erhält, weil die Übeltäter eigentlich schon seit Jahren gestorben sind. In Texas sorgt eine mysteriöse Hautkrankheit für massive Todesfälle in der Bevölkerung - jedenfalls dachte man zuerst, dass es sich hierbei um eine Hautkrankheit handelt. In Wirklichkeit steckt etwas weitaus Erschreckenderes hinter der Plage. Auch in Deutschland gibt es Probleme. Eine kleine Dorfgemeinde wird von Vampiren und Werwölfen terrorisiert. Schließlich geht es noch nach Frankreich, wo ein mittlerweile pensionierter Mitarbeiter von Spookhouse ein Problem mit seinem feudalen Anwesen hat. Auf dem benachbarten Friedhof scheint es zu spuken. Jede der vier Episoden (nach erfolgreichem Abschluss aller Geschichten gibt es noch einen sehr kurzen, fünften Akt, der quasi als Epilog dient) ist nochmals in kleinere Kapitel unterteilt - insgesamt 16 dieser Missionen gilt es zu überleben. Meist ist der ständig übel gelaunte Stranger auf sich allein gestellt; einige Phasen des Spiels bewältigt er aber auch mit Partnern, die Ihm von Spookhouse zugeteilt wurden. Gleich in der ersten Episode muss er sich den Auftrag beispielsweise mit Svetlana Lupescu teilen, einem weiblichen Halbvampir, der zunächst nicht nur für den Hauptdarsteller schwer zu durchschauen ist. Ursprünglich war geplant, den Spieler wahlweise den Stranger oder eine seiner weiblichen Begleiterinnen übernehmen zu lassen - von dieser Idee ist man dann aber offensichtlich wieder abgekommen, was den Vorteil hat, dass man sich mit einer Hauptfigur identifizieren kann, die cooler nicht sein könnte. Sie führen den Helden, der stets stilsicher mit langem Trenchcoat und Schlapphut ausgestattet ist, ganz im Stil von Gruselklassikern wie *Alone In The Dark 3* oder *Resident Evil*, an seinen jeweiligen Einsatzort. In festen, stimmungsvollen Standbildern, die aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt werden, kämpfen Sie in Echtzeit gegen Ghouls, Geister, Vampire



DYNAMISCHES DUO Im Schwarzwald ist Stranger mit seiner Kollegin unterwegs.



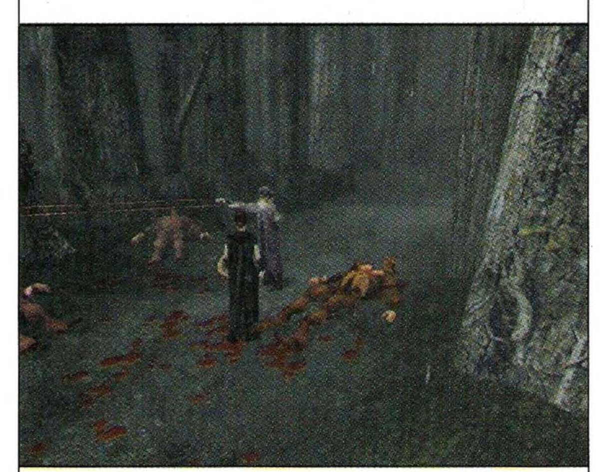
GESTATTEN? Im Intro werden der Held und seine Mitstreiter kurz vorgestellt.



ANDEUTEN STATT ZEIGEN In vielen Fällen funktioniert Nocturne wie ein klassischer alter Gruselfilm. Was in diesem blutverschmierten Zimmer passiert ist, weiß der Spieler noch nicht - er kann es sich aber denken ...

Horror International

In den vier Kapiteln von Nocturne bestreiten Sie Ihre Einsätze nicht nur in Ihrem Heimatland.



Deutschland, 1927
Eine Gemeinde im Schwarzwald wird von Werwölfen terrorisiert. Seltsamerweise begegnen Stranger auf seinem Weg aber auch zahlreiche Vampire. Ob da ein Zusammenhang besteht?



Texas, 1931
In Texas verwandeln sich Menschen zu Zombies. Auf der Zugfahrt zum Zielort kommt es zu einem Zwischenfall.



Chicago, 1933
In Chicago kämpft Stranger gegen eine Gangsterbande von Untoten und bekommt einen neuen Kollegen.



Frankreich, 1935
Ein Kollege bittet Stranger um Hilfe – in seinem Garten spukt es. Sicherlich die schwerste der Episoden.



Nevada, 1947
Mehr als zehn Jahre später kehrt Stranger eines Tages ins Spookhouse zurück – um eine grauenvolle Entdeckung zu machen. Mehr sei hier noch nicht verraten; Fortsetzung folgt – garantiert!

und die üblichen undefinierbaren Schleim-Monster. Hierbei steuern Sie wie üblich mit den Pfeiltasten. Drehungen, Aktionen wie Türen öffnen oder Kisten untersuchen und das Abfeuern von Waffen lassen sich auf die Maustasten legen. Der Vorteil der ungewöhnlichen Perspektivenwechsel ist, dass mit der Zeit ein filmähnlicher Eindruck entsteht – mal sieht man Stranger von oben, mal läuft er direkt auf einen zu. Nachteilig wirkt sich dies allerdings in den zahlreichen Kampfszenen aus, in denen man sehr oft den Feind zwar hört, aber noch nicht sieht.

■ **VAMPIRBRAUT**
Weibliche Blutsauger tauchen in Nocturne massenhaft auf – da brauchen Sie schon stärkere Waffen als einfachen Knoblauch.

Testcenter — Nocturne

Installiert und läuft



Marcus Esposito

Leider kann man nicht davon sprechen, dass Nocturne nach der Installation einfach so läuft. Wenn Sie nicht mindestens 96 MB RAM haben, werden Sie nur den Softwaremodus verwenden können.

- Hohe Hardwareanforderungen
- Probleme mit 3dfx-Karten. Take 2 hat versprochen, einen Patch nachzuliefern.
- Bessere Performance, wenn Sie die Beleuchtungseffekte verringern
- Unterstützung von DirectX 7

So läuft das Spiel auf Ihrem PC

Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
Matrox G400 (Matrox Millennium G400)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
Savage4 (S3 Savage4)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Die Motivationskurve

Die Geschichte von *Nocturne* ist auf vier Kapitel verteilt – eines schwerer als der andere. Man braucht schon buchstäblich Nerven wie Stahlseile, um diesen Horror-Trip durchzustehen.

GESAMTSPIELDAUER: ca. 50 Std.

BESESSEN
ENTHUSIASTISCH
HOFFNUNGSVOLL
DESINTERESSIERT
FRUSTRIERT

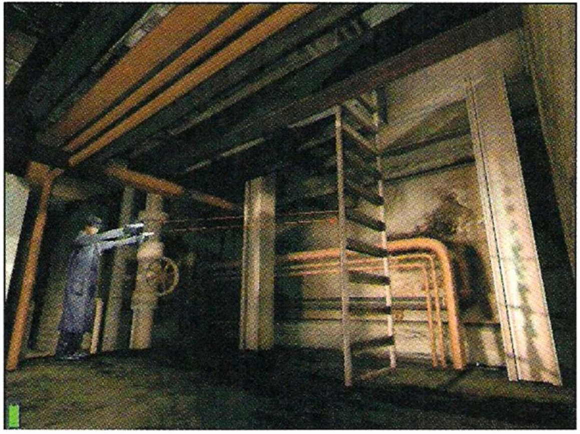
1. *Nocturne* startet mit einer Vampirjagd im Schwarzwald – originelles Ambiente, gepflegter Grusel und schon jetzt ein bemerkenswerter Schwierigkeitsgrad.

2. Das Texas-Kapitel startet in einem fahrenden Zug, in dem plötzlich die Hölle los ist – Schockeffekte en masse!

3. Chicago, 1933. Der Schwierigkeitsgrad steigt nochmals rapide an – Dauerspeichern ist angesagt.

4. Was nach dem grafisch opulenten Frankreich-Kapitel kommt, sei hier noch nicht verraten – aber machen Sie sich auf einige Überraschungen gefasst!

SPIELZEIT IN STD. 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50



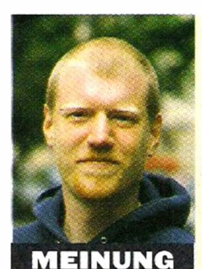
LICHT INS DUNKEL Einer der wichtigsten Ausrüstungsgegenstände im finsteren Nocturne ist die unentbehrliche Taschenlampe.

Nocturne zu spielen ist ein wenig wie einen klassischen alten Gruselfilm zu sehen: Viele Geschehnisse werden nur angedeutet.

Verlässt man dann ahnungslos den aktuellen Bildschirmausschnitt, läuft man dem Untoten unter Umständen direkt in die Arme. Hier hilft nur eines: Häufiges Sichern des Spielstandes ist angesagt – gottlob ist dies an jeder beliebigen Stelle möglich. Doch auch ohne dieses etwas ärgerliche Manko ist der Schwierigkeitsgrad von *Nocturne* recht happig: Während sich die gelegentlich eingestreuten Rätsel meist auf gewohnte „Ziehen Sie diesen Schalter"- oder „Finden Sie einen Schlüssel"-Situationen beschränken, setzen die Monster dem Stranger ordentlich zu. Gleich das erste Kapitel im Schwarzwald stellt die Nerven des Spielers schon stark auf die Probe. Da stürzen sich gleich mehrmals hintereinander ganze Rudel von Werwölfen auf den Helden und seine Begleiterin. Kaum sind die beiden aus der dunklen, unübersichtlichen Umgebung raus, wartet schon der nächste Schauplatz des Grauens auf Sie: Der Hauptfeind wird in einem alten Schloss vermutet – und hier warten unter anderem Vampire, Ghouls und wandelnde Steinstatuen auf das ungleiche Paar. Keine Frage: *Nocturne* setzt den Akzent klar auf adrenalinfördernde Action – und dies so stark, dass selbst Profis zunächst



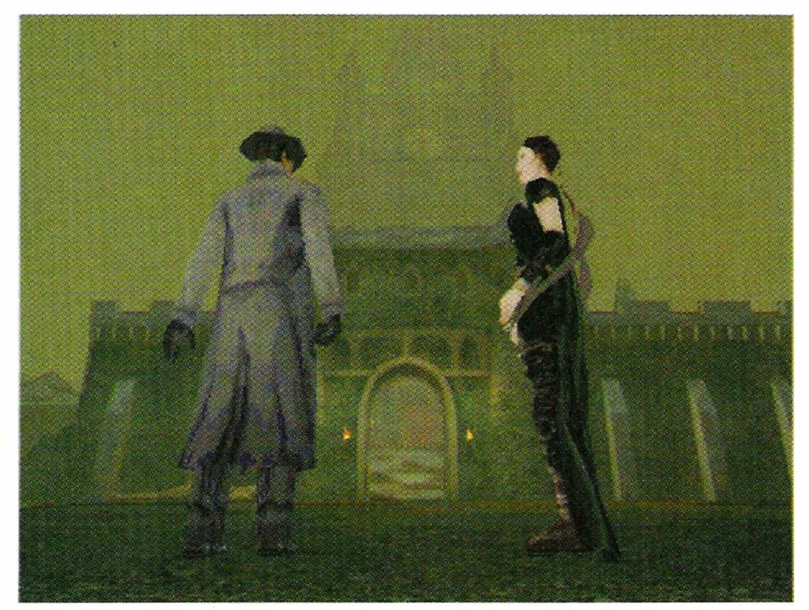
IN WARTESTELLUNG Diese beiden Herren gehören zu einer Gangsterbande in Chicago, die komplett aus Untoten besteht.



MEINUNG

Zartbesaitete Spieler könnte Nocturne zu Tode erschrecken.
Andreas Sauerland

Sie leiden nachts unter Schlafstörungen? Spielen Sie einfach abends ein paar Stunden *Nocturne* - dann werden Sie froh sein, sich nicht im Dunklen ins Bett legen zu müssen. Gruselspiele, die versuchen, einem Angst einzujagen, gibt es viele - selten zuvor aber wurde ich so gekonnt und stilvoll erschreckt wie hier. *Nocturne* bietet nicht nur eine unglaublich dichte, düstere Atmosphäre und eine edle Grafik, sondern verfügt auch über einige wirklich böse Schockeffekte. Spätestens wenn Ihr völlig ahnungsloser Charakter plötzlich von seinem eigenen Spiegelbild angegriffen wird, werden Sie wissen, was ich meine. Gleichzeitig befolgten die Designer aber den Grundsatz, die wirklich schlimmen Dinge nur anzudeuten, statt alles zu zeigen. Kompliment: *Nocturne* ist ein Psycho-Thriller mit Stil - und das (fast) pünktlich zu Halloween!

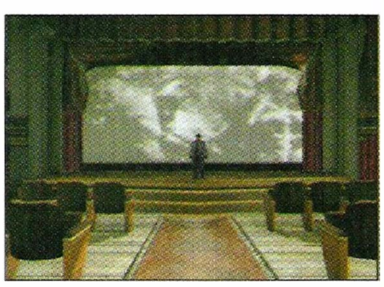


NEUE PERSPEKTIVEN Die ständig wechselnden Blickwinkel der starren Hintergrundbilder erzeugen nach einer Weile ein faszinierendes filmähnliches Spielgefühl.

Probleme haben dürften, ihre Spielfigur am Leben zu halten. Überraschenderweise stehen dem Stranger zur effektiven Geisterbekämpfung recht weltliche Waffen zur Verfügung. Pistolen mit Standardmunition hat er von Anfang an; Zusatzequipment bekommt er zum Teil von einer Kollegin im Büro des Spookhouse, zum Teil findet er es auf seiner Reise. Unter anderem können Sie Ihren Gegnern mit Schrotflinten, Äxten, Maschinengewehren, Flammenwerfern und Sprengladungen zusetzen - wenn gar nichts mehr hilft, können Sie die Ungeheuer notfalls auch noch mit abgetrennten Körperteilen Ihrer Opfer bewerfen. So hektisch und splatterhaft dies jetzt auch klingen mag - die wahre Stärke von *Nocturne* liegt in der schier unglaublichen Atmosphäre, die das Gruselspektakel langsam aufbaut. Überall ist es entweder dunkel oder neblig, aus düsteren Ecken dringen bedrohlich grollende Geräusche - und plötzliche Schockeffekte treiben den arglosen Spieler des Öfteren an den Rand eines Herzinfarktes. Auch die hervorragende Grafik mit ihren sparsam eingesetzten Lichteffekten und Nebel- sowie Schatteneffekten in Echtzeit tragen zur unheimlichen Stimmung bei. Ein echtes Highlight ist übrigens der Sound: Auf nervige Musikuntermalung wurde ebenso verzichtet wie auf akustische Effekte Marke „Holzhammer". Stattdessen bewegt sich Stranger meist in unheilvoller Stille durch die Geisterstädte und kommentiert besonders dramatische Ereignisse mit einer Grabesstimme (die übrigens vom deutschen Synchronsprecher von Bruce Willis stammt) und ausgesprochen trockenem Humor.

Andreas Sauerland

Die vier Episoden sind aufgebaut wie kunstvolle Kurzgeschichten mit einem geschickt konstruierten Spannungsaufbau.



FILMREIF In diesem Kino kommt es zu einer dramatischen Auseinandersetzung.



MEINUNG

Schisshasen, die bereits bei Thief gebibbert haben, sollten von Nocturne die Finger lassen.
Peter Kusenberg

Ich als Horrorfilmfan fühle mich derzeit wie ein Ghoul auf einem nächtlichen Friedhof: Kurz nach dem Erscheinen von *ShadowMan* und *System Shock 2* verschafft mir jetzt Terminal Realitys stimmungsvolles Action-Adventure eine gehörige Gänsehaut. Zu gleichen Teilen nähren die durchdachte Handlung und die beeindruckende Optik eine unheimliche Atmosphäre, die bei mir prickelnde Erinnerungen an die genrebegründende Serie *Alone in the Dark* wachrief. Weniger prickelnd ist leider die Kamera, die mit ihren ständig wechselnden Einstellungen zwar für ein filmähnliches Erlebnis sorgt, doch während der Kämpfe nur unnötige Verwirrung stiftet. Dennoch hat *Nocturne* während dieser finstren Herbsttage mein schwarzes Herz zum Leuchten gebracht.



DIE BAHN KOMMT Auf einer Zugreise verwandeln sich die Gäste plötzlich in Werwölfe - ein Fall für den Geisterjäger.

TESTURTEIL Nocturne

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Nocturne 12/99
Selten hat Horror so stilvoll ausgesehen: *Nocturne* überzeugt durch Grafik und Atmosphäre.

Alone In The Dark 3 3/95
Die Mutter aller Gruselspiele - mittlerweile etwas veraltet.

Ecstatica 2 4/97
Nicht ganz so gruselig wie der Rest, spielerisch aber sehr ähnlich.

Resident Evil 10/97
Tumbe Soldaten gegen noch tumbere Zombies - der Capcom-Klassiker.

Nightmare Creatures 7/98
Horror-Atmosphäre pur in einem technisch antiquiert wirkenden Spiel.

GRAFIK .... Gut
Sehr finstere, stimmungsvolle Optik.

SOUND .... Sehr gut
Die deutsche Stimme von Bruce Willis als Stranger.

STEUERUNG .... Befriedigend
Stellenweise lässt sich Stranger träge lenken.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Es ist kein Mehrspielermodus enthalten.

87%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium II 500
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 1,2 GB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

Verbrechen lohnt sich wieder

Anarchie in der Innenstadt! Take Two fördert in der Grand-Theft-Auto-Fortsetzung Ihre Karriere als Kleinkrimineller.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Rockstar** ■ VERTRIEB **Take Two** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Ende Oktober 99** ■ USK **Ab 16 Jahren**

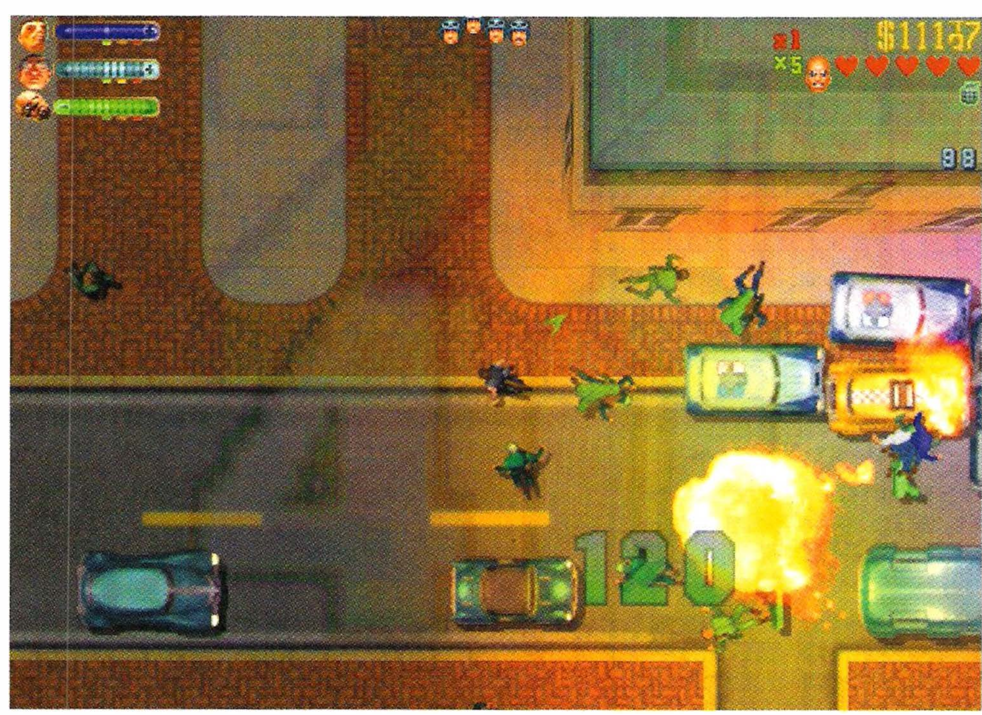
AUF EINEN BLICK
- Eine Stadt
- Drei Bezirke
- Sieben Straßengangs
- Vier Gegnertypen
- Acht Waffen
- Fünf Power-Ups
- Ein Schwierigkeitsgrad
- Völlige Handlungsfreiheit
- Hunderte unschuldiger Passanten
- Keine Skrupel

Schmuggeln Sie Drogen! Klauen Sie Autos! Hängen Sie die Bullen ab! Um in *GTA 2* erfolgreich zu sein, müssen Sie Ihren kriminellen Energien vollkommen freien Lauf lassen – und brauchen dabei noch nicht einmal ein schlechtes Gewissen zu haben: Ist ja alles nur ein Spiel...

Anfang letzten Jahres erschien ein Spiel, das es schaffte, trotz unterdurchschnittlicher Grafik, murksiger Steuerung und einem katastrophalen Speichersystem eine Gesamtwertung von 80% abzusahnen: *Grand Theft Auto.* Die Räuberpistole um einen hoffnungsvollen Kleinkriminellen, der sich anschickt, in amerikanischen Großstädten die illegale Karriereleiter zu erklimmen, war so erfolgreich, dass sich *GTA* innerhalb kürzester Zeit vom Geheimtipp zum absoluten Überraschungshit entwickelte. – Die originelle Spielidee, rasantes Gameplay und nicht zuletzt der überzeu-



■ **ILLEGALE AUTORENNEN:** In der Welt von GTA 2 sind solche Vergehen schon beinahe harmlos im Vergleich zum sonstigen illegalen Alltagsleben.



VERKEHRSCHAOS Hier hat die Polizei den fatalen Fehler begangen, sich unüberlegt in einen laufenden Bandenkrieg einzumischen. Das Resultat ist klar zu erkennen: Totales Chaos bricht auf den Straßen aus.

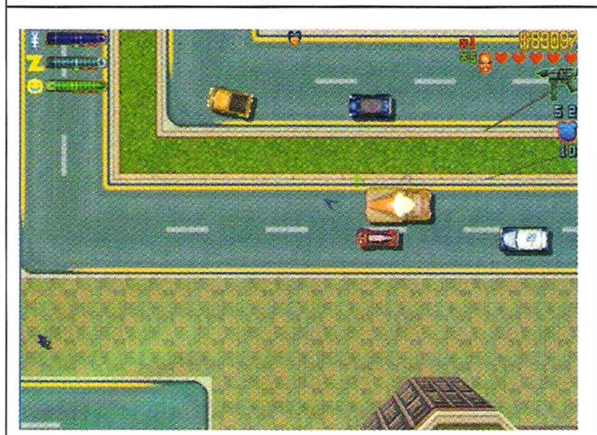
gende satirische Umgang mit dem Problemthema Gewalt ließen über die technischen Schwächen des Programms hinwegsehen. Nach dem nicht minder erfolgreichen Mission-Pack *GTA London* legt Take Two nun endlich die offizielle Fortsetzung nach.

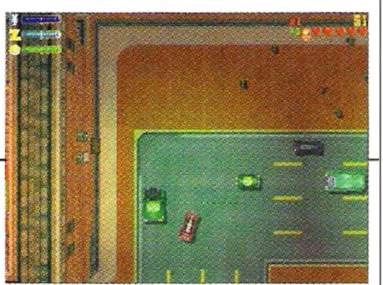
Im Gegensatz zum Vorgänger spielt sich das kriminelle Treiben dieses Mal nicht mehr auf den Straßen einer real existierenden Stadt ab, sondern in einer fiktiven düsteren Metropole, deren Gebäude leicht futuristisch wirken. Das Alltagsleben an dem unwirtlichen Ort wird von verschiedenen Straßengangs bestimmt, die einzelne Bezirke kontrollieren – Raub, Mord, Korruption und Überfälle sind an der Tagesordnung. In diesem „inspirierenden" Ambiente versuchen Sie nun in der Rolle eines kleinen Ganoven mit großen Ambitionen, sich Macht, Respekt und vor allem viel Geld zu beschaffen – dass dies nur auf die krumme Tour geht, versteht sich fast von selbst. Nach dem rasanten Intro werden Sie direkt ins Geschehen geworfen; alte *GTA*-Fans werden sich schnell zurechtfinden. Aus der Vogelperspektive blicken Sie auf einen Ausschnitt der Stadt, in der Sie fortan Ihr Unwesen treiben dürfen. Unerfahrenen Spielern steht in den ersten Minuten noch eine Art Berater zur Verfügung, der kurz in die Eigenheiten der Steuerung einführt, Sie mit einer Pistole

Auch in der offiziellen Fortsetzung des Kultspiels können Sie Ihren kriminellen Ambitionen wieder freien Lauf lassen.

Nachtsichtgerät

Nachts sieht alles besser aus – Auch die GTA 2-Metropole entfaltet ihre wahre Schönheit erst im Dunkel.





In *GTA 2* haben Sie erstmals die Wahl, das Geschehen in der kriminellen Metropole entweder im hellen Tageslicht oder bei stimmungsvoller Dämmerung zu betrachten. Während die nächtliche Version durch die Beleuchtung in verschiedenen Farben sehr düster und atmosphärisch erscheint, offenbart die Sonne nach wie vor vorhandene Schwächen in der Grafik: Hier wirken die Texturen etwas grob, farbarm und erinnern schmerzhaft an den ersten Teil.

Testcenter GTA 2

Installiert und läuft


Marcus Esposito

***GTA 2* bietet einen Schalter für minimale und maximale Frameraten im Setupprogramm, um die beste Performance aus Ihrer Hardware herauszuholen.**

- Schlechte Leistung auf Pentium-Systemen.
- Maximale Auflösung von 1920x1440.
- Direkte Glide-Unterstützung für Voodoo-Karten.
- Möglichkeit, die Beleuchtungseffekte abzuschalten, um mehr Performance zu erzielen.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

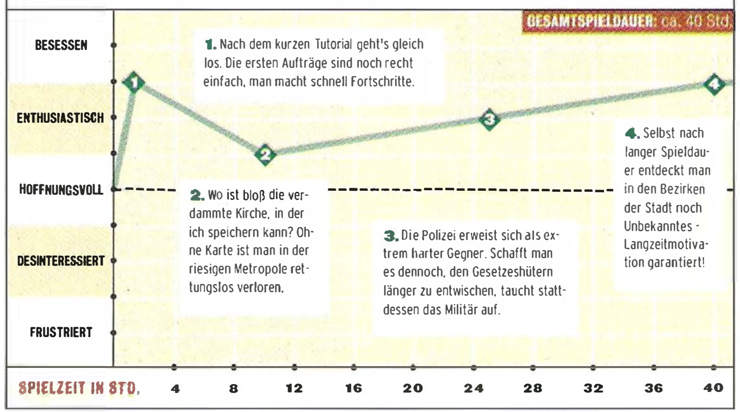
PROZESSOR		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Matrox G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4 (S3 Savage4)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2* (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee* (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3* (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

*Unterstützung über Glide 3

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

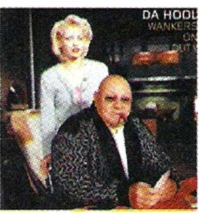
DIE MOTIVATIONSKURVE

Für *GTA 2* eine Gesamtspielzeit anzugeben, ist nicht ganz einfach. Durch die große Handlungsfreiheit verläuft das Geschehen bei jedem Start und für jeden Spieler anders.



Die Musik zum Film

Der DJ und Dancefloor-Star Da Hool versorgt die Werbekampagne zu GTA 2 mit dem richtigen Sound.





Seit seinem letztjährigen Love-Parade-Hit „Meet Her At The Loveparade" ist der Botropper DJ Da Hool auch außerhalb eingeweihter Techno-Kreise ein Begriff. Seine neue Single „Wankers on Duty" untermalt nicht nur eindrucksvoll die Werbekampagne zu *GTA 2* - im dazugehörigen Video-Clip wurden sogar Szenen aus dem Film mit realen Schauspielern nachgestellt.



Raub, Autoklau, Erpressung, Betrug - in GTA 2 ist buchstäblich alles erlaubt. Sie dürfen sich bloß nicht erwischen lassen.

und einem Wagen ausstattet und die Machtverhältnisse in der Metropole erklärt. Anschließend düsen Sie mit Ihrem Auto durch die Gegend, besuchen die drei Bezirke, die von jeweils einer Gang beherrscht werden und landen schließlich bei Ihrem ersten Auftrag, der Ihnen ein gewisses Startkapital sichern dürfte. Die größte Besonderheit an *GTA 2* ist der völlig freie Spielverlauf, der es Ihnen auf verschiedenste Art und Weise ermöglicht, Ihre Karriere voranzutreiben - Missionen im eigentlichen Sinn gibt es nicht. Die lukrativste Möglichkeit, an Geld zu kommen, ist sicherlich die Annahme von Aufträgen der diversen Banden. Diese bekommen Sie an Telefonzellen, die in den entsprechenden Bezirken zu finden sind. Haben Sie eine solche Aufgabe zugeteilt bekommen, schnappen Sie sich nach alter Gangster-Manier einfach einen der zahllosen herumkurvenden



JESUS RETTET In dieser Kirche können Sie jederzeit Ihren Spielstand sichern - selbstverständlich nur gegen eine happige Sonderzahlung.

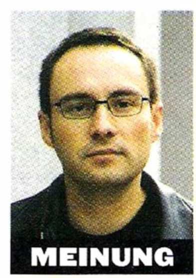


WEG MIT SCHADEN Kollisionen mit anderen Fahrzeugen bringen zwar Punkte, schädigen aber auch leider das eigene Gefährt, das irgendwann anfängt zu brennen – und im schlimmsten Fall schließlich effektvoll in die Luft fliegt.

Die Polizei jagt Sie unerbittlich – und wenn der Arm des Gesetzes Sie nicht kriegt, wird eben kurzerhand das Militär herbeigerufen!

Wagen, werfen den Fahrer raus und ab geht die Post. Das Fahrverhalten und die Lenkung der Vehikel ist leider nach wie vor etwas heikel: Sie steuern Ihr Gefährt mit den Pfeiltasten; zwei weitere Plätze auf dem Keyboard sind für das Ein- und Aussteigen sowie die Benutzung von Waffen reserviert. Da Sie die ganze Zeit von oben herab auf die Stadt schauen wie auf einen gigantischen Straßenplan und die Autos teilweise auf Richtungsänderungen sehr direkt reagieren, kommt es in scharfen Kurven oder engen Passagen fast zwangsläufig zu Blechschäden – was andererseits die überdrehte Stimmung des Spiels noch besser unterstreicht und meist in Rekordzeit zum totalen Verkehrschaos führt.

Anfangs haben Sie es bei Ihrer Gangster-Karriere nur mit den sprichwörtlichen kleinen Fischen zu tun: Sie fahren Kontaktpersonen von einem Ort zum anderen, machen Botengänge oder müssen innerhalb eines Zeitlimits Drogen an Passanten verkaufen, die an dunklen Ecken auf Ihre Lieferung warten. Interessantere Aufträge gibt es erst, wenn Sie sich das Vertrauen einer Organisation erschlichen haben – eine Anzeige am oberen Bildschirmrand signalisiert, welche Gruppierung Ihnen den meisten Respekt entgegenbringt und



MEINUNG

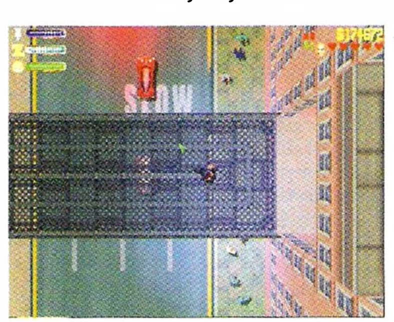
Potenzielle Amokfahrer erleben hier ein höllisches Spielerlebnis.

Peter Kusenberg

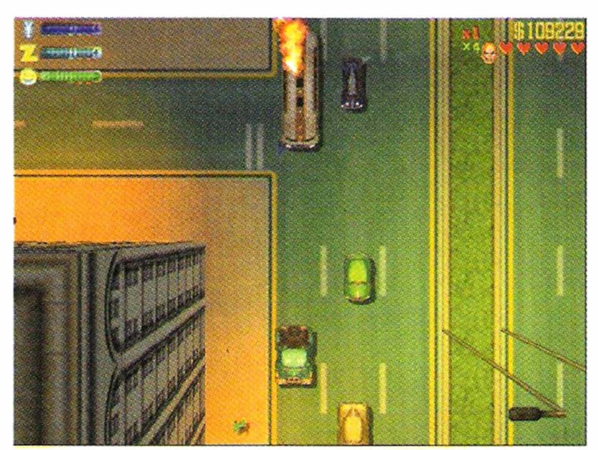
Driver hat's bewiesen: Es macht einen wahnsinnigen Spaß, mit einer aufgemotzten Kiste ohne Rücksicht auf Verluste durch eine virtuelle Innenstadt zu brettern. *GTA 2* treibt dieses Konzept konsequent auf die Spitze, indem es Extrapunkte fürs Bösesein vergibt und gnadenloses Rowdytum mit einem Ehrentitel belohnt. Tausendundeine tolle Idee, eine filmreife Atmosphäre und jede Menge lustige bis makabre Missionen sorgen für langanhaltenden Spielspaß - auch wenn ich hier gelegentlich recht lange auf einen neuen Auftrag warten musste. Wäre die miserable Speicherfunktion des ersten Teils gescheit überarbeitet worden und würde der Soundtrack ähnlich genial und abwechslungsreich tönen wie im GTA-Add-On *London 1969*, dann bekäme Reflections' *Driver* hier trotz der veraltet wirkenden 2D-Grafik ernstzunehmende Konkurrenz.



FEUER GEFÄLLIG? Das Arsenal an Waffen wurde in GTA 2 kräftig aufgestockt.



PERSPEKTIVENWECHSEL Viele der Gebäude sind durch Brücken miteinander verbunden.



WIE IN SPEED Hier jagen Sie mit einem gekidnappten Linienbus durch die Innenstadt, der allerdings schon Schaden genommen hat.

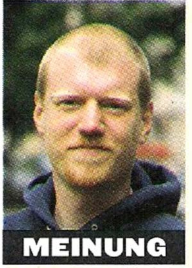
ob sich eine langfristige Zusammenarbeit anbietet. Da die Gangs sich untereinander nicht gerade wohlgesonnen sind, hat eine Kooperation mit einer Bande allerdings auch Auswirkungen auf den Respekt der anderen. Sinkt die Respektanzeige unter den Nullpunkt sollte man die entsprechenden Viertel besser meiden – sonst befindet man sich im Handumdrehen in einem dramatischen Kugelhagel. Bei so viel illegalem Treiben bleibt man natürlich nicht lange ungestört. Meist genügt schon ein „harmloser" Autodiebstahl, um die Polizei auf den Plan zu rufen, die natürlich mit aller gebotenen Härte gegen die Verbrecher der Stadt vorgeht. War der Freund und Helfer im ersten Teil noch harmlos und nicht allzu clever, hat der Arm des Gesetzes in *GTA 2* dazugelernt. Sind Ihnen die Polizisten erst einmal auf die Schliche gekommen, ist es extrem schwer, sie wieder abzuschütteln. Die Gegner sind nicht nur schnell, sondern versuchen auch auf intelligentere Weise, Sie hinter Schloss und Riegel zu bringen: Während der Verfolgungsjagden wird Ihnen nicht nur des Öfteren geschickt der Weg abgeschnitten; die Gesetzeshüter versperren auch gezielt Fluchtwege oder errichten Straßensperren, um Sie aufzuhalten. Oft hilft da nur noch die Flucht in eine Lackiererei, in der Ihr Wagen gegen einen geringen Aufpreis umgestaltet und mit einem neuen Nummernschild versehen wird. Sie können sich natürlich auch entschließen, aggressiv gegen die Polizei vorzugehen; hierfür stehen Ihnen acht Waffen zur Verfügung, die zum Teil eine beachtliche Durchschlagskraft besitzen. Gegen den Einsatz eines Flammenwerfers oder eines gezielt geworfenen Molotowcocktails ist selbst der stärkste Cop machtlos. Ebenfalls im Angebot befinden sich Maschinenpistolen, Handgranaten, ein Elektroschocker und sogar ein Raketenwerfer, mit dem ganze Wagenkolonnen im Handumdrehen in Schutt und Asche gelegt werden. Neben der schon erwähnten modifizierten KI fällt vor allem die Tatsache auf, dass es jetzt (zumindest theoretisch) möglich ist, jederzeit zu speichern. Hierzu fährt man eine Kirche an, an der in Leuchtschrift das verheißungsvolle Motto „Jesus Saves" steht. Gegen einen Aufpreis können Sie in diesem zweckentfremdeten Hause Gottes nun Ihren Spielstand sichern. Während das Gameplay ansonsten den Vorgängern recht ähnlich ist, hat die optische Gestaltung nichts mehr mit der Schaudergrafik von *Grand Theft Auto* zu tun: Die Stadt pulsiert förmlich vor Leben; zahllose, beachtlich detaillierte Kleinwagen kurven umher, Passanten gehen den verschiedensten Tätigkeiten nach, Busse und Taxen können gekapert und benutzt werden. Die Lichteffekte sind solide und unterstreichen die Atmosphäre des Spiels perfekt. Heimlicher Höhepunkt ist aber der Sound: Abhängig von der Art des genutzten Fahrzeugs erklingen aus dem Autoradio treibende Technoklänge, ruppiger Punk-Rock oder auch launige Kommentare und Wortbeiträge, deren Inhalte zwischen „gerade noch jugendfrei" und „überdreht, obszön und zum Schreien komisch" pendeln.

Andreas Sauerland

Sonderpunkte fürs Bösesein, Mordaufträge und jede Menge unschuldiger Passanten, die in Mitleidenschaft gezogen werden: GTA 2 ist ein Fest für Freunde des schwarzen Humors.



NEUER LOOK, NEUE CHANCE Hier kann man nicht nur seinen Wagen umlackieren lassen, was die Polizei ablenkt, sondern kann ihn auch mit allerhand Sonderwaffen ausstatten.

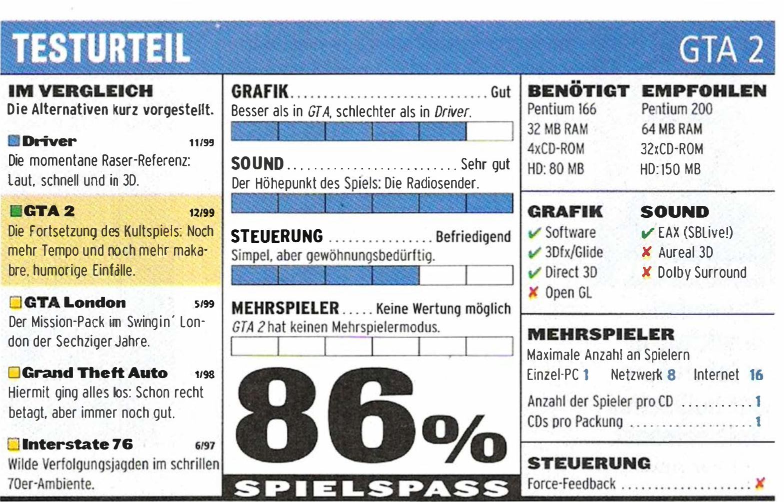


MEINUNG

Zynisch und gemein. GTA 2: Das Spiel für das Schwein in Dir.

Andreas Sauerland

Zugegeben: Der tiefschwarze Humor, der sich durch *GTA 2* zieht und die Grenzen des guten Geschmacks mehr als einmal verlässt, ist sicherlich nicht jedermanns Sache. Lobenswerterweise schafft es das Entwicklerteam Rockstar aber wieder einmal, die in der Stadt vorherrschende Gewalt dermaßen hemmungslos zu überzeichnen, dass die satirische Absicht auch dem letzten Skeptiker klar werden dürfte. Ansonsten ist *GTA 2* im Prinzip ein *Grand Theft Auto* in Perfektion – nicht mehr und nicht weniger. Grafik, Sound und Gameplay sind im Vergleich zum Vorgänger klar verbessert, das Tempo ist nach wie vor atemberaubend – und süchtig haben die anarchistischen Blech- und Straßenschlachten schon immer gemacht. Ein im wahrsten Sinne des Wortes todsicherer Tipp für alle, denen *Driver* zu brav und *Gangsters* zu dröge war.



TESTURTEIL — GTA 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Driver 11/99
Die momentane Raser-Referenz: Laut, schnell und in 3D.

GTA 2 12/99
Die Fortsetzung des Kultspiels: Noch mehr Tempo und noch mehr makabre, humorige Einfälle.

GTA London 5/99
Der Mission-Pack im Swingin´ London der Sechziger Jahre.

Grand Theft Auto 1/98
Hiermit ging alles los: Schon recht betagt, aber immer noch gut.

Interstate 76 6/97
Wilde Verfolgungsjagden im schrillen 70er-Ambiente.

GRAFIK .... Gut
Besser als in *GTA*, schlechter als in *Driver*.

SOUND .... Sehr gut
Der Höhepunkt des Spiels: Die Radiosender.

STEUERUNG .... Befriedigend
Simpel, aber gewöhnungsbedürftig.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
GTA 2 hat keinen Mehrspielermodus.

86%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 200
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 80 MB	HD: 150 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

■ **STREITSPIEL** Florian W. ist hocherfreut, weil Petra M. ihren Räuber auf Daniel K.s Erzgrube setzt. Peter K. bleibt - vorerst - gelassen.

Die Würfel sind gefallen

Catan-Fans dürfen jetzt auch am PC für Lehm und Holz ihre Partnerschaft aufs Spiel setzen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Funatics** ■ VERTRIEB **Ravensburger** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Keine Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Eine Kampagne
- Fünf Rohstoffe plus Gold
- Acht Spielfiguren
- 10.000 lustige Sprüche
- 100.000 gerissene Geduldsfäden



GEPLATZTER KRAGEN **„Will denn keiner mit mir handeln?", flucht Saladin und lehnt sich drohend nach vorne. Agate ist nicht beeindruckt: „Lehm gibt's nicht!"**

Deutschland im Catan-Fieber. Vier Millionen Käufer des Grundspiels und seiner Erweiterungen machten *Die Siedler von Catan* zum erfolgreichsten Brettspiel des Landes. Unter Mitwirkung des Autors Klaus Teuber entwickelte Funatics die erste PC-Umsetzung, die von den langjährigen Catanisten der PC-Games-Redaktion genau unter die Lupe genommen wurde.

Sie wissen, was Sie mit drei Erz und zwei Getreide anfangen können? Dann gehören Sie zu dem Typus Mensch, der sich gerne mit Gleichgesinnten um einen Tisch schart, um die Insel Catan mit kleinen Holzhäuschen zu besiedeln. In dem mit Preisen überschütteten Brettspiel geht es darum, durch das Anlegen von Dörfern oder Städten Siegpunkte einzuheimsen. Dazu bauen Sie auf einem veränderbaren, aus Sechsecken



BACKE BACKE KUCHEN Wer zuerst kommt, mahlt zuerst Korn in seinen Mühlen oder schmiedet Stadttore mit frischem Eisenerz.



HEITER BIS WOLKIG Was sich wohl unter dem dichten Wolkenfeld verbirgt? Haben Sie Glück, stoßen Sie hier auf eine Goldader; andernfalls dürfen Sie Ihre Mitspieler verfluchen.

bestehenden Spielfeld Straßen, Siedlungen und Schiffslinien, um Zugang zu einträglichen Rohstofffeldern zu erhalten. Jedes dieser sechseckigen Felder repräsentiert einen von fünf Rohstoffen und beherbergt ein Plättchen, das eine Zahl von 2 bis 12 zeigt. Würfelt ein Spieler etwa eine 6, dann erhalten alle Siedler den Rohstoff, der auf dem Sechser-Feld angegeben ist - vorausgesetzt, sie besitzen wenigstens ein Dorf am Rande des Feldes. Verbunden werden die Siedlungen mit Straßen, die Sie an den Schnittstellen der Felder verlegen können. Um bauen zu können, benötigen Sie Rohstoffe in unterschiedlicher Zusammensetzung, also etwa jeweils einmal Wolle, Holz, Lehm und Getreide für ein Dörfchen. Da Sie jedoch allein schwerlich alle nötigen Ressourcen zusammenkratzen können, sind Sie auf die Handelsbereitschaft Ihrer Mitspieler angewiesen und können mit diesen etwa ein überflüssiges Stück Erz zum Tausch gegen ein Bündel Getreide anbieten.

„Will denn keiner mit mir handeln?" Stoßseufzer dieser Art sind bei Catan an der Tagesordnung.

Wenn Sie wissen, wie das Brettspiel funktioniert, dann ist der Einstieg in die digitale Spielwelt von *Catan* ein Klacks. Funatics hat darauf geachtet, dass sowohl das rundenbasierte Spielprinzip als auch die Regeln des Grundspiels und der Seefahrererweiterung beibehalten wurden. Anfänger sollten sich zunächst mit den vier Einführungsmissionen befassen und erst dann die Kampagne in Angriff nehmen. Deren zwölf Missionen bieten eine Menge Abwechslung und zunehmend anspruchsvollere Siegbedingungen. In der fünften Mission etwa können Sie Rohstofffelder einer anderen Insel besetzen und mit einem Zahlenplättchen der Hauptinsel ausstatten. In weiteren Missionen gibt es tückische Wüstenräuber oder einen Vulkan, der bei einem bestimmten Zahlenwurf ausbricht und angrenzende Siedlungen verwüstet. Dies kann zu einigem Verdruss führen, vor allem, weil der Schwierigkeitsgrad in der Kampagne nicht ver-

TANZ AUF DEM VULKAN Wer hier baut, darf sich nicht vor ein paar Lavaspritzern fürchten; hohe Erträge sind hier aber garantiert.

Rohstoffe

Den Stoff, aus dem die Häuser sind, gibt es in fünffacher Ausführung.

Während bei C&C 3 einzig das berüchtigte Tiberium für einen munteren Schlagabtausch sorgt, treten in *Catan* gleich fünf grundlegende Rohstoffe mehr oder minder glamourös in Erscheinung.

Schlammschlacht



Dass gerade zu Beginn einer Partie Lehm von großer Bedeutung ist, wissen diese beiden Damen nur zu genau. Ohne das matschige Element müssen Sie auf wegsame Straßen verzichten.

Holz vor der Hütte



Frau Anderson hat offenbar genug von diesem kostbaren Rohstoff, der nicht nur zum Errichten von Straßen und Dörfern vonnöten ist, sondern ohne den auch kein Schiff gebaut werden kann.

Schafsköpfe

Die beiden Knetgummihelden Wallace und Gromit kennen sich mit diesen nützlichen Viechern gut aus. Wissen Sie aber auch, dass Schafswolle für eine Entwicklungskarte und ein Dorf unabdingbar sind?

Steinigung



Wie der Monty-Python-Film „Das Leben des Brian" beweist, sind Steine nicht nur zum Städtebau nötig. In *Catan* brauchen Sie reichlich kostbares Erz, um Ihre Dörfer zu Städten ausbauen zu können.

Bett im Kornfeld



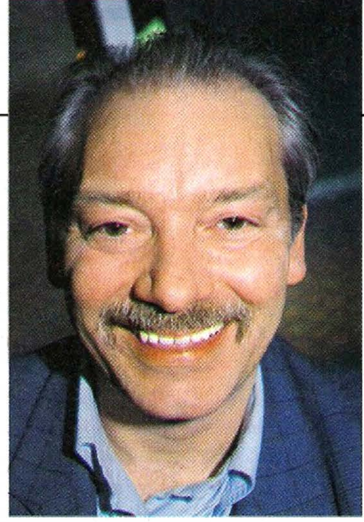
Jürgen Drews mag darin geschlafen haben, damit gehandelt hat er vermutlich nie. Sie dürfen auf den Handel nicht verzichten, denn Korn brauchen Sie immer.

Im Würgegriff der Catanisten

In Deutschland gewinnt die Catan-Sekte an Einfluss. Werden wir alle catanisiert?



Um sich ganz dem Catanismus hinzugeben, benötigen Sie mindestens ein Grundspiel und möglichst eines der mittlerweile sechs Erweiterungssets. Besitzer der PC-Umsetzung werden als Novizen geduldet und werden nach der bestandenen Kampagne initiiert. Nur wahre Meister sollten sich an das außerordentlich komplexe Kartenspiel wagen.



Hat gut lachen: Klaus Teuber, der Erfinder des Megasellers, hat bereits vier Millionen Exemplare unters Volk gebracht.

Zwar gibt es unseres Wissens noch keine Hausaltäre zu Ehren des Erfolgsautors, doch die vier Millionen verkauften Catan-Spiele haben ihn zu einem Medienstar gemacht. Außerdem kann er sich von den verdienten Millionen gewiss eine eigene Insel kaufen.

Testcenter — Catan - Die erste Insel

Installiert und läuft



Catan bietet für jede Auflösung die Farbtiefen 8, 16 und 32 Bit an. Hier sollten Sie die für Ihre Bedürfnisse angemessene auswählen. Bei 32 Bit stellt *Catan* zusätzlich z. B. animierte Wolken dar.

- Schalten Sie den Hardware-Mauszeiger ein. Dieser sieht zwar nicht so schön aus, ist aber schneller.
- Wenn Sie Abstriche bei der Grafik in Kauf nehmen, können Sie *Catan* noch auf einem Pentium 200 MMX spielen.

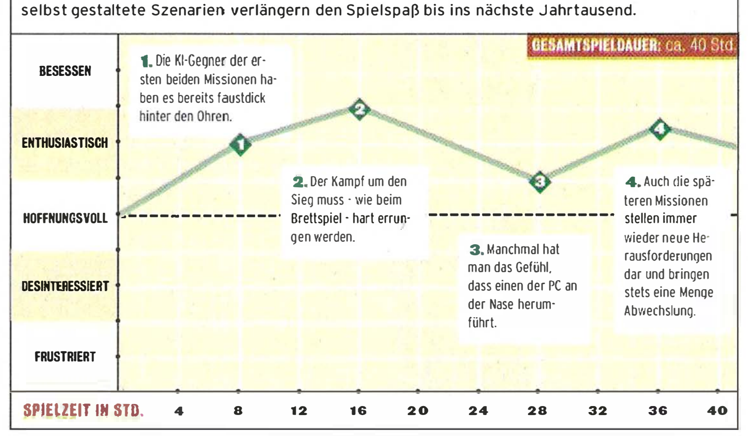
So läuft das Spiel auf Ihrem PC

Software	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
800 x 600	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024 x 768	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

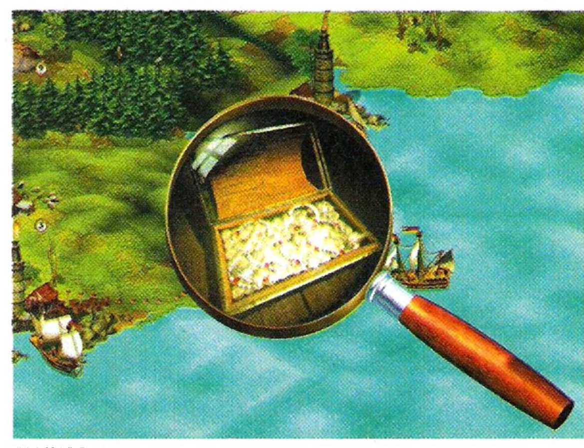
Die Motivationskurve

Der Schwierigkeitsgrad der Kampagnenmissionen ist hoch. Freie Spiele, Netzwerkpartien und selbst gestaltete Szenarien verlängern den Spielspaß bis ins nächste Jahrtausend.



ändert werden kann. In den freien sowie den selbst erstellten Spielen ist es allerdings möglich, die Fähigkeiten der Künstlichen Intelligenz (= KI) Ihrer eigenen Unzulänglichkeit beziehungsweise Genialität anzupassen. Dazu wählen Sie zwei bis fünf milde, moderate oder richtig ausgefuchste unter den insgesamt 24 äußerst originellen Charakteren aus. Diese lassen je bestimmte Verhaltensweisen erkennen, so dass sie keinesfalls wie beliebige Sprachrohre des Computers erscheinen. Während etwa der olle Oskar gerne herumgrantelt, ist die umgängliche Marianne wohl eher bereit, etwa einen Festmeter Holz gegen zwei Knäuel Wolle zu tauschen. Allerdings kann es in späteren Missionen vorkommen, dass Bernadette & Co. selbst dann Holz zu horrenden Preisen einkaufen, wenn sie im Besitz eines lukrativen Holzhafens sind.

Der Handel selbst geht so vonstatten, dass Sie ein kleines Menüfenster öffnen und angeben, welchen



JACKPOT Glücksfälle wie ein Schatzfund verbessern die Spiellaune und bringen dem Catanumsegler einen zusätzlichen Rohstoff.



LUSTIG IST DAS RÄUBERLEBEN Der Neuner-Wald wird blockiert und Mauerblümchen Christelle geht leer aus. Mit einer Ritterkarte können Sie den Schurken leicht in den Wald eines missgünstigen Mitspielers vertreiben.



MEINUNG

Für Einsteiger und Profis mit Drahtseilnerven ist Catan genau der richtige Rohstoff.

Peter Kusenberg

Alt-Catanisten werden maulen: „Warum soll ich mir die PC-Umsetzung kaufen, wenn ich das Brettspiel hab'?" Ich als Alt- und PC-Catanist antworte: BEIDE Spiele sind großartig, doch hat *Catan* den Vorteil, dass Sie es auch spielen können, wenn Sie gerade allein zu Hause hocken. Die virtuellen Spielfiguren ersetzen menschliche Kontrahenten - zumindest auf der unteren Schwierigkeitsstufe - nahezu perfekt und dank der hübschen Animationen sowie der stimmigen Sprachausgabe habe ich häufig vergessen, dass ich gegen den PC spielte. Wie bei *Unreal Tournament* kann aber kein noch so gutes Einzelspiel eine Netzwerkpartie ersetzen. Hier sorgen geistreiche Erweiterungen des Grundspiels dafür, dass mir derzeit die Schacherei um Erz und Wolle über LAN oder Internet noch mehr Spaß macht als eine vergnügliche Runde am heimischen Wohnzimmertisch.

Rohstoff Sie benötigen und was Sie dafür anbieten. Ihre Kontrahenten werden bei Interesse ein entsprechendes Gegengebot machen, das Sie entweder akzeptieren oder ablehnen dürfen. Wie im Brettspiel können Sie auch bei *Catan* zu Wucherpreisen in der Bank Rohstoffe eintauschen oder eine Entwicklungskarte ziehen, die Ihnen entweder einen zusätzlichen Siegpunkt oder sonstige Vergünstigungen verschafft. Nach erfolgreichem Schachern können Sie das gewünschte Objekt bauen und anschließend die virtuellen Würfel abgeben. Gehen Sie im weiteren Spielverlauf auf ein Angebot Marianes ein, wird sie Ihnen wohlgesonnen sein; beschimpfen Sie die Dame, wird sie hingegen einen Handelsboykott in Erwägung ziehen. Aus einem reichhaltigen Angebot an moderaten Beschimpfungen können Sie jederzeit einen passenden Satz auswählen, den dann Ihre liebevoll animierte Spielfigur äußert. Die Stimmen der 24 Charaktere wurden von professionellen Synchronsprechern aufgezeichnet und bieten eine reichhaltige Auswahl an Stimmungsschwankungen. So bedankt sich etwa die aparte Vicky mit anbiederischem Ton nach einem erfolgreichen Tausch, wird aber auch äußerst fuchtig, wenn Sie nicht den gewünschten Rohstoff erhält. Neben den Gesten der Figuren sorgen auch die hübschen Animationen der Wuselmännchen, Windmühlenräder und Meereswellen aus der Nah-Perspektive für Dynamik, wobei diese Detailoptik spielerisch allerdings ohne Nutzwert ist. Während einer Partie schalten Sie nämlich auf eine der beiden niedrigeren Zoomstufen, um stets das gesamte Spielfeld im Blickfeld zu haben. Die auf Dauer eintönige Hintergrundmusik dürfen Sie ebenfalls abschalten.

Trotz der gelungenen Kampagne und der variationsreichen freien Spiele kann nur der Mehrspielermodus das intensive Spielerlebnis des Brettspiels 100%ig wiedergeben. Hier treten Sie gegen bis zu fünf Kontrahenten an, wobei unter Ihren Gegnern durchaus einige KI-gesteuerte Figuren sein dürfen. Mittels der Chat-Funktion können Sie geheime Absprachen treffen - oder auch Unflätigkeiten äußern.

Peter Kusenberg

MEINUNG

Kein Zweifel: die beste Brettspielumsetzung aller Zeiten!

Petra Maueröder

Sie kennen *Catan* nur vom Hörensagen und von den Schwärmereien Ihrer Freunde und Bekannten? Dann geht's Ihnen ähnlich wie mir - hin und wieder bei einer Partie mitgewürfelt, aber als jemand, der in der Kindheit zu Mensch-ärgere-Dich-nicht an Weihnachten und Omas Geburtstag zwangsverpflichtet wurde, bringt man Brettspielen (und erst recht Umsetzungen) traditionell ein gesundes Misstrauen entgegen. Jetzt hat mich der Kusenberg doch zu einigen Netzwerk-Partien angestachelt. Und siehe da: Kaum hat man sich „warmgespielt", verbringt man mit dem Ding Stunde um Stunde - und das gilt auch für die tolle Kampagne. Trotz der schicken Aufmachung ist es mir aber immer noch zu nahe dran an dem, was sonst zu Hause auf dem Wohnzimmertisch aufgebaut wird; die spielerischen Möglichkeiten sind im Vergleich zu „richtigen" Wirtschaftssimulationen naturgemäß arg limitiert. Ein *Anno 1602* wird mir das *PC-Catan* deshalb niemals ersetzen können, doch wenn Sie sich und befreundeten Siedler von Catan-Abhängigen was Gutes tun wollen, dann holen Sie sich ganz schnell *Die erste Insel*.



TESTURTEIL — Catan - Die erste Insel

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Titel	Ausgabe	Kommentar
Catan	12/99	Als erstem Titel gelingt es Catan, selbst eingefleischte Brettspieler vor den PC zu locken.
Monopoly WM Edi.	6/99	Die PC-Version des Klassikers krankt an unausgegorenen Ideen.
Stratego	1/99	Lächerliche Animationen trüben den Spaß bei diesem Hasbro-Titel.
Scotland Yard	1/99	Auf dem Esszimmertisch ein Knaller - auf dem PC-Monitor eher flau.
Cluedo	2/99	Trotz dichter Atmosphäre nutzt sich das Spielprinzip zu schnell ab.

GRAFIK ..... Gut
Hübsche Landschaften sind eine nette Zugabe.

SOUND ..... Gut
Sprachausgabe größtenteils genial umgesetzt.

STEUERUNG ..... Gut
Einsteigerfreundliche, selbsterklärende Bedienung.

MEHRSPIELER ..... Sehr gut
Im Netzwerk ist Catan ein absoluter Kracher.

83% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200 MMX	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 410 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 6 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 6
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Mit Sicherheit mehr Vergnügen

Noch mehr Kribbeln im Bauch: Nach dem gigantischen Erfolg der Disneyland-Simulation folgt die überfällige Zusatz-CD.

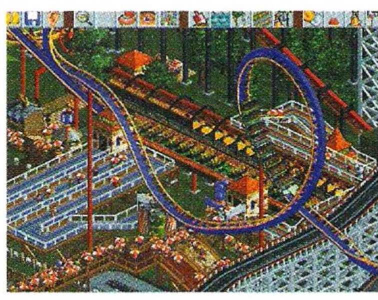
FAKTEN ■ ENTWICKLER **Chris Sawyer** ■ VERTRIEB **Hasbro Interactive** ■ PREIS **ca. DM 50,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **22. Oktober 99** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Mehr als 20 neue Attraktionen
- 30 Missionen
- Einstellbare Musikberieselung
- Streckenabschnitte bemalbar
- Originalprogramm wird vorausgesetzt
- Gespeicherte Bahnen kompatibel
- Fahrgäste, die kreischen wie am Spieß

Sage und schreibe 30 neue Szenarien erwarten den Parkbesitzer nach der Installation der *Added Attractions*. Küstenstreifen, Canyons, baufällige Brücken oder heruntergekommene Burgen wollen mit Achterbahnen, Baumstammrutschen, Riesenrädern, Hot-Dog-Buden und Karussells bestückt werden.

Während Mechaniker und Servicekräfte Beete bewässern, Mülleimer leeren und defekte Anlagen reparieren, arbeiten Sie auf das jeweilige Spielziel hin: Zu einem bestimmten Stichtag müssen soundsoviele tausend Besucher im Park weilen – und denen muss für ihr Eintrittsgeld einiges geboten werden. Das Besondere an *Rollercoaster Tycoon*: Wer sich nicht gerade auf vorgefertigte Anlagen verlässt, darf die Schienen für Holzachterbahnen, Go-Kart-Bahnen, Wasserrutschen und vieles mehr nach eigenen Vorstellungen höchstpersönlich verlegen – inklusive gewagter Steilkurven, Loopings, Korkenzieher, Bremsen, Tunnels, Transportbänder, Helix-Kreisel und vielem mehr. Wenn die Probeläufe positiv verlaufen und Fliehkräfte, Geschwindigkeit und Übelkeitsrate keine überzogenen Messwerte liefern, lässt man die ersten Gäste mitfahren. Das Planen, Konstruieren und Optimieren der Bahnen ist zwar mitunter zeitaufwendig und etwas mühselig, aber unglaublich kurzweilig – und der Anblick langer Warteschlangen vor einer frisch eingeweihten Achterbahn entschädigt für die Mühe. Die Forschungsabteilung ertüftelt immer ausgefallenere Konstruktionen – und dank des Zusatzpakets sind das mehr als zuvor. Neben neuen Achterbahnen (die größtenteils realen Vorbildern nachempfunden sind) entdecken Sie in den Auswahlmenüs neue Shops (Liebesäpfel, Hüte, Meeresfrüchte, Hot

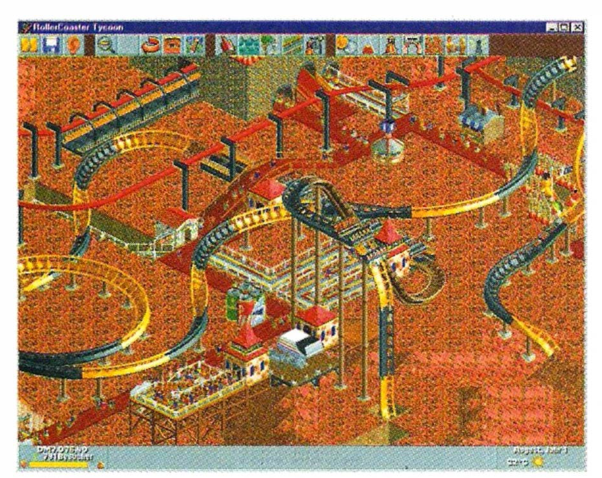


KOPF STEHEN Größere Loopings erfordern einen längeren „Anlauf" für den Überschlag.



MÄUSCHEN SPIELEN Die „Rasende Maus" gibt es jetzt auch in einer Variante aus Stahl.

■ URLAUB AM STRAND Haunted Harbor ist eines von insgesamt 30 neuen Szenarien.



MOONRAKER Die schwarz-gelbe Achterbahn in diesem Weltraum-Park zeigt, wie man neuerdings einzelne Streckenabschnitte einfärbt.

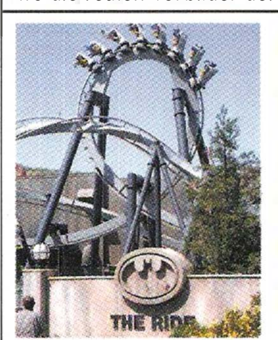
Dogs), verschiedenfarbige Fußwege und neue Elemente wie etwa Riesen-Loopings oder Drehteller für die Boote in der Baumstammrutsche. Darüber hinaus ist es nun möglich, einzelne Abschnitte, Stützen und Säulen der Bahnen individuell zu bemalen - bislang konnte man nur komplette Anlagen einfärben. Sorgfältig ausgesuchte Musikstücke (Techno, Walzer, Rock, Western etc.) machen die Fahrgeschäfte noch attraktiver. Und wer möchte, stellt Banner auf und unterteilt dadurch seinen Park in verschiedene Themenparks nach Disneyland-Vorbild; zusätzliche Landschaften wie etwa Dinosaurier-Welt, Mond und Dschungel verleihen Ihrem Park ein individuelles Aussehen. All das ist verpackt in bonbonfarbener, wunderschön animierter 2D-Isografik, zu bewundern aus vier Blickwinkeln und in drei Zoomstufen. Abgespeicherte Achterbahnen und vorhandene Spielstände können Sie im Übrigen problemlos weiterverwenden.

Petra Maueröder

Mini-Golf, Flussfahrten, Virginia-Kreisel, Zirkuszelte, Wendeachterbahnen: Mit den neuen Attraktionen locken Sie noch mehr Besucher in die Parks.

Hals über Kopf

Sie haben sie gebaut, jetzt wollen Sie sie auch ausprobieren: PC Games sagt, wo die realen Vorbilder der Rollercoaster-Tycoon-Attraktionen stehen.



Korkenzieher-Achterbahn	Superwirbel (Holiday Park, Hassloch), Viper (Six Flags Magic Mountain, Los Angeles)
Achterbahn mit freiem Fall rückwärts	Superman the Escape (Six Flags Magic Mountain, Los Angeles)
Loren-Achterbahn	Colorado Adventure (Phantasialand, Brühl), Big ThunderMountain (Disneyland Paris, Disneyland Anaheim)
Senkrecht-Achterbahn	Oblivion (Alton Towers, Großbritannien)
Unterbau-Achterbahn	Limit (Heide-Park, Soltau), Nemesis (Alton Towers, Großbritannien)
Aufgesetzte Stahlachterbahn	Riddler's Revenge (Six Flags Magic Mountain, Los Angeles)
Achterbahn mit Mittelachsendrehung	Viper(Six Flags Great America, Chicago)
Bob-Achterbahn	Schweizer Bobbahn (Heide-Park, Soltau; Europa Park, Rust)
Hängende Achterbahn	Ninja (Six Flags Magic Mountain, Los Angeles)
Stromschnellen	Holiday Park (Hassloch), Heide Park (Soltau) uvm.
Holz-Achterbahn	Wild Wild West (Warner Bros. Movie World, Bottrop), Colossus (SixFlags Magic Mountain, Los Angeles)
Baumstammrutsche	Wildwasserbahn (Phantasialand, Brühl; Heidepark, Soltau)

Und das sind einige Neuheiten der Zusatz-CD:


Minigolf


Flussfahrt

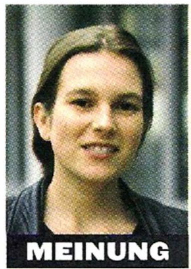

Geisterzug


Tretbahn


Liebesäpfel



IS MIR SCHLECHT! Manche der mitgelieferten Achterbahnen sind so groß, dass Sie erst durch Herumscrollen auf dem Bildschirm das ganze Ausmaß des Grauens erfassen können.



MEINUNG

Mit dem Zusatzpaket nimmt der Looping-Spaß so schnell kein Ende.

Petra Maueröder

Herzlich willkommen im Aufbaustrategiespiel der unbegrenzten Möglichkeiten: Endlich mal eine Zusatz-CD-ROM, bei der es der Hersteller nicht mit dem Schwierigkeitsgrad übertrieben hat. *Rollercoaster Tycoon* ist nach wie vor perfekte Feierabend-/Wochenend-Unterhaltung und eines der Spiele mit dem höchsten Wusel-Zuguck-Faktor weit und breit. Und: Weil man unbedingt alle neuen Achterbahnen und Shops sehen will, wird die Motivation tüchtig angeheizt. Zur absoluten Glückseligkeit fehlt mir jetzt bloß noch ein Landschaftseditor.

TESTURTEIL Rollercoaster Tycoon Added Attractions

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Rollercoaster Tycoon Add-On 12/99
Neue Attraktionen, neue Missionen, neu aufflammender Spielspaß!

Rollercoaster T. 04/99
Zunächst unterschätzt, dann geliebt: Freizeitpark-Bauen mit viel Spielwitz.

SimCity 3000 03/99
Als Städteplaner lässt man gigantische Metropolen entstehen.

Transport Tycoon 01/96
Vom Rollercoaster Tycoon-Macher: Kohle machen mit LKWs und Bussen.

Theme Park 09/94
Bullfrog-Kult: Peter Molyneux' abgedrehte Freizeitpark-Simulation.

GRAFIK .... Sehr gut
Eines der detailverliebtesten PC-Spiele überhaupt

SOUND .... Befriedigend
Tschingderassabumm-Musik und Kreisch-Effekte

STEUERUNG .... Sehr gut
Drehen, Zoomen, Aus-/Einblenden - ein Kinderspiel.

MEHRSPIELER .... Ungenügend
Achterbahn-Wettbauen - schön wär's gewesen.

80% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200 MMX	Pentium II-350
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 50 MB	HD: 180 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

Die ABOka



Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas meistgekauftes
PC-Spiele-Magazin

Wissen, was gespielt wird

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.**

☐ JA, ich möchte das **PC Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900.-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie(n):
Für ein PC Games-Abo bitte nur eine Prämie, für ein PC Games-PLUS-Abo zwei Prämien ankreuzen!

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben bzw. lesen, als Abonnent werben lassen!

☐ **„GTA 2" (Art.-Nr.: 1193)**
☐ **„Star Wars – Episode 1" (Art.-Nr.: 1189)**
☐ **„FIFA 2000" (Art.-Nr.: 1194)**
☐ **„Pharao" (Art.-Nr.: 1195)**

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games oder PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adress-änderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

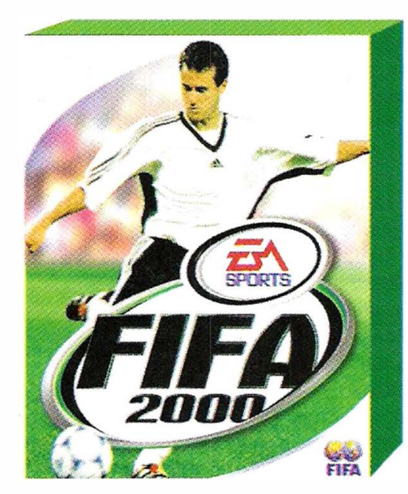
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3G209

lypse naht!

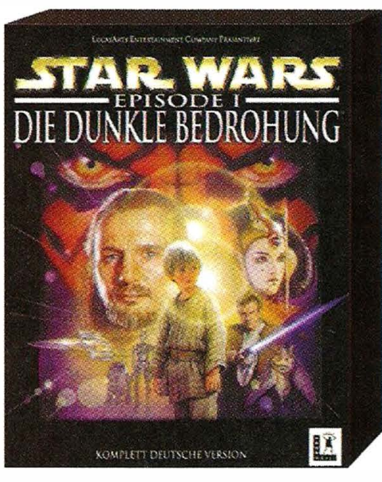
Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als Dankeschön zwischen vier Prämien wählen.

Bei Abschluss eines PC Games-PLUS-Abos (mit monatlicher Vollversion) erhalten Sie sogar zwei der abgebildeten Spiele.



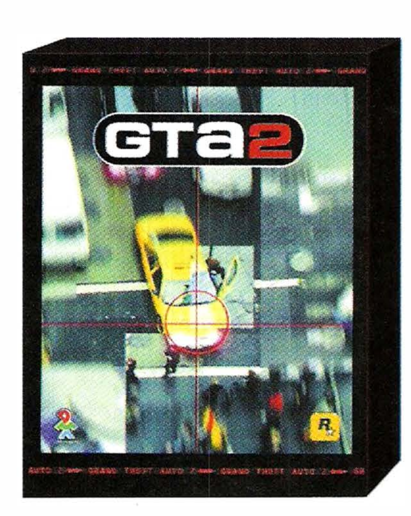
FIFA 2000 setzt neue Maßstäbe in Sachen Computer-Fußball. Spielen Sie mit den 42 besten Teams des Jahrhunderts, einschließlich den von EA SPORTS™ gewählten Top-10-Teams aller Zeiten. Willkommen im neuen Jahrtausend!

Systemvoraussetzungen:
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM



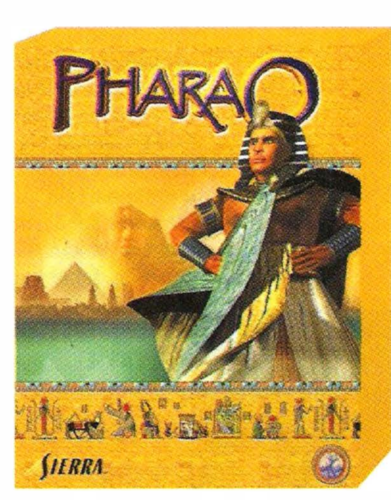
Wer im Kinofilm war, sollte dieses 3D-Adventure auf keinen Fall verpassen: In einem spannenden Abenteuer, das sich eng an der Filmvorlage orientiert, helfen Sie Obi-Wan Kenobi und seinen Freunden, die Galaxis vor der Vernichtung zu bewahren!

Systemvoraussetzungen:
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM



Erbitterte Bandenkriege in futuristischen Großstädten und geballte Action – das ist *GTA 2*! Spielen Sie skrupellos Verbrecherorganisationen gegeneinander aus! Wilde Autoverfolgungsjagden und viel schwarzer Humor erwarten Sie!

Systemvoraussetzungen:
Pentium II 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM



Prächtige, hochauflösende Grafik, eine einfache Steuerung und einsteigerfreundliche Missionen machen den neuesten Knüller von Impressions zu einem Highlight dieses Spieleherbstes.

Systemvoraussetzungen:
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Das haben Sie nicht verdient!

Magic Bytes macht aus den schönsten Wochen des Jahres die langweiligsten Spielstunden dieses Monats.

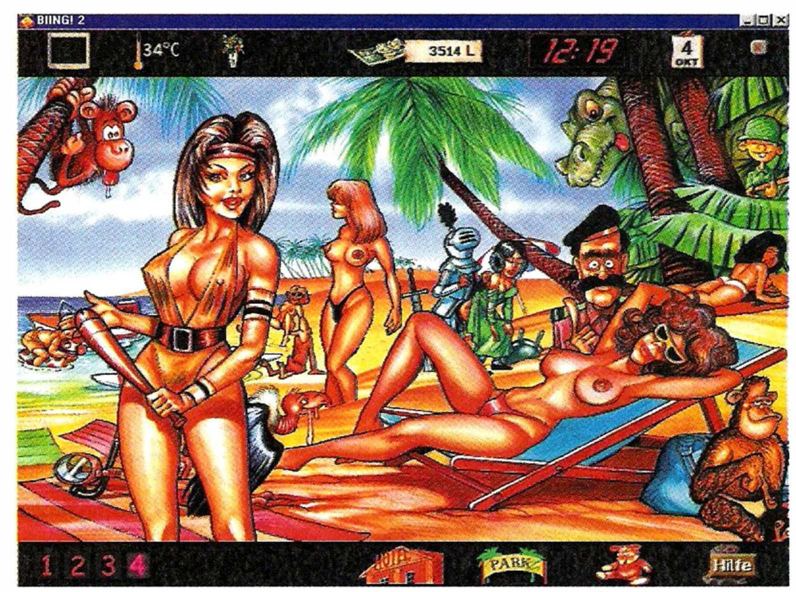
FAKTEN ■ ENTWICKLER **Reline/Magic Bytes** ■ VERTRIEB **THQ** ■ PREIS **ca. DM 70,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Drei Schwierigkeitsgrade
- 800x600 Bildpunkte, 65.000 Farben
- 1.000 entblätterbare Personen
- 15 Berufe
- 30 Räume
- 50 Gegenstände
- CD-ROM mit Brustaufdruck
- Abtörnende Grafik
- 0 zu lachen

Sangria-Eimer statt Ampullen: Anstelle eines völlig durchgeknallten Krankenhaus-Betriebs organisieren Sie in *Biing! 2* einen Ferienklub. Woran Sie die Gäste erkennen? Gehirnzellen, die der Alkohol nicht rausspült, werden von der Sonne weggebrutzelt.

Unter uns: Das eine oder andere Gläschen Caipirinha macht auch *Biing! 2* etwas erträglicher. Dabei fängt alles so viel versprechend an: Spieltag für Spieltag mieten und kaufen Sie Parzellen, die wiederum mit Imbissbuden, Stränden, Minigolfanlagen, Hallenbädern, Nachtclubs und eines Tages sogar einem Hotel bebaut werden. Hostessen, Bunny-Girls, Animateure, Lagerverwalter und Köche kümmern sich buchstäblich ums leibliche Wohl der Gäste. Das Ziel: möglichst viele „Lümmel" erwirtschaften, um bald ein Hotel mit allem Drum und Dran eröffnen zu können. Gar nicht mal dummer Hintergedanke der *Biing! 2*-Erfinder: Je länger man spielt, desto mehr Möglichkeiten sollen einem offen stehen. Doch die Startphase ist frustrierend und zieht sich wie ein Kondom in die Länge. Grund 1: Da es keine Kredite gibt, enden die ersten Gehversuche zwangsläufig im Bankrott. Grund 2: Weil Koch und Lagerverwalter erst nach unvernünftig langer Spielzeit und entsprechenden Lehrgängen „selbstständig" arbeiten, schenken Sie anfangs jedes Bier, jeden Waldmeister, jede Bacardi-Cola einzeln aus – eine stupide Klickerei sondergleichen. Spielidee und Grafik von Biing! 2 unterscheiden sich dabei kaum von angeschimmelten Konzepten à la *Der Planer 2* oder *Das Amt*. Wen interessiert es angesichts solcher Versäumnisse noch, dass Tageszeit und Wettereinflüsse simuliert werden? Dass es über 30 verschiedene Räume gibt? Dass jeder einzelne Gast über ein Dutzend verschiedene Eigenschaften verfügt? Und dass *Coupé*, ihres Zeichens Fachillustrierte für Ungezogenes und Ausgezogenes, einige Hunderschaften Fotos von Damen und Herren bereitstellt, die sich auf Knopfdruck entblößen? Oder dass der gänzlich unbekannte „Erotikstar" Manila May in trashigen Videos nutzlose Hilfestellung für Einsteiger erteilt?

Petra Maueröder



BABEWATCH An unseren vier Badestränden braten Urlauber aus aller Herren Länder. Badelaken, Eimerchen und Liegestühle erhöhen den Komfort und locken mehr Gäste an.



Nichts als die nackte Wahrheit: Grafisch und spielerisch unterste Schublade!
Petra Maueröder

MEINUNG

Biing! 2-Spieler haben nix zu lachen: Die platten Gags verhalten sich umgekehrt proportional zur Oberweite der Mädels, der Schwierigkeitsgrad ist hoffnungslos überzogen – nicht umsonst werden in der Anleitung Tipps gegeben, wie man die ersten Spieltage pleitefrei übersteht. Schade – die Designer haben aus den Fehlern von *Biing! 1* kaum was gelernt.



CHARAKTERSTARK Stärken und Schwächen von Gästen und Angestellten haben teilweise Auswirkungen auf ihr Verhalten.

TESTURTEIL — Biing! 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Holiday Island** 12/96 — Schick aufgemachte Ferienparadies-Aufbaustrategie von Sunflowers
- **Pizza Syndicate** 04/99 — Software 2000-WiSim mit Biss: Errichten Sie ein Teigfladen-Imperium.
- **Wet Attack** 08/99 — Lula pennt: Das CDV-Busenwunder kämpft gegen den bösen Pimperator.
- **Biing! 2** 12/99 — *Biing! 2* hat's offenbar dringend nötig: Entblößte Mädels und peinliche Grafiken sollen das Spiel kaschieren.
- **Biing!** 06/95 — Wo das Personal kränker ist als die Patienten: der Vorgänger.

GRAFIK .... Ausreichend
Grußkarten-Niveau – auf dem Stand von 1994

SOUND .... Ungenügend
Getröte frisch aus der Bontempi-Anlage

STEUERUNG .... Gut
Alle Menüs und Räume sind schnell erreichbar.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Wozu Netzwerk, wenn eh niemand mitspielt?

27%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium 2-266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 160 MB	HD: 160 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback ✘

It's not a Trick, it's Skating

Auf einem futuristischen Luftkissen-Skateboard über enge Rennstrecken – reinste Konsolen-Action auf dem PC.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Criterion Studios** ■ VERTRIEB **Acclaim** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 1999** ■ USK **n.n.b.**

AUF EINEN BLICK

- 18 Rennstrecken
- 16 Geschicklichkeitsprüfungen
- Drei Trainingsflächen
- 26 Stunts
- Neun Fahrertypen
- Vier Skateboardtypen
- Fünf KI-Gegner

Unharmonische Rennstrecken, versteckte Abkürzungen, schwer erreichbare Power-Ups - bei Konsolenliebhabern brechen solche Rennspiele immer neue Verkaufsrekorde, bei PC-Besitzern treffen sie nur auf wenig Gegenliebe. Mit *TrickStyle* könnten beide Lager glücklich werden.

TrickStyle ist eines der ersten Spiele für Segas Dreamcast - wie diese Konsole ist auch *TrickStyle* eine Mischung aus PC- und Telespiel: äußerlich ein typisches Produkt japanischer Designer, intern reine PC-Technologie. Auf den ersten Blick handelt es sich bei *TrickStyle* um ein Sportspiel, da das Fortbewegungsmittel ein futuristisches Skateboard ist. Wie das Vorbild aus dem Kinofilm *Zurück in die Zukunft* schwebt das Board einige Zentimeter über dem Boden, fährt sich aber wie ein herkömmliches Sportgerät mit lenkbaren Rädern. Sprünge sind damit ebenso möglich wie Drehungen und Loopings - genügend Training vorausgesetzt. *TrickStyle* schreibt dem Spieler vor, wie trainiert er ist: Erst nach dem Gewinn einer Meisterschaft wird genau ein Stunt freigeschaltet, mit dem wiederum die folgenden Meisterschaften einfacher zu gewinnen sind.

Das Herzstück des Programms sind die 18 Rennstrecken, in denen der Spieler gegen fünf computergesteuerte Fahrer um die Wette skatet. Wie in Rennspielen der Art von *wipEout* oder *POD* muss für gute Resultate die Streckenführung auswendig gelernt werden, eine gute Beherrschung des Boards oder eine saubere Fahrweise sind nebensächlich. Schaden nimmt man bei Kollisionen nicht, nur die Geschwindigkeit sinkt für kurze Zeit auf Null. Konsolentypisch gibt es auf den Rennstrecken von *TrickStyle* jede Menge Abkürzungen und Power-Ups zu entdecken. Spielerisch anspruchsvoller sind die Geschicklichkeitstests, die leider nur als Bonus zwischen den einzelnen Rennen angeboten werden. Hier geht es beispielsweise darum, in vorgegebener Zeit möglichst viele Stunts auszuführen, schwer erreichbare Bälle einzusammeln oder Flächen farbig zu markieren. Nur bei den Geschicklichkeitstests ist die Sportsimulation zu erkennen, allerdings schafft es *TrickStyle* nicht, ein Gefühl für das Skateboard zu vermitteln.

Harald Wagner

Eine gute Beherrschung des Boards oder eine saubere Fahrweise sind nebensächlich.



NUR VON HINTEN Die Kameraperspektive lässt sich leider nicht verändern. Zahlreiche Hindernisse und Kurven können daher erst nach einer Kollision entdeckt werden.



MEINUNG

Letztendlich ist TrickStyle nur ein ganz gewöhnliches Rennspiel.
Harald Wagner

Motocross Madness hat es geschafft, Action mit Geschicklichkeitstests zu kombinieren und dazu ein realistisches Fahrgefühl zu vermitteln. *TrickStyle* bietet hingegen nur Action: Die vielen Stunts werden kaum benötigt, die Geschicklichkeitsprüfungen sind bei weitem zu selten und das Board fährt sich wie ein Fahrrad. Also doch nur eine weitere Konsolenumsetzung.



BALANCEAKT Die insgesamt drei Stunt-Arenen bieten ausreichend Platz, um die 26 hart erarbeiteten Kunststücke auszuprobieren.

TESTURTEIL — TrickStyle

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Motocross Madness** 10/98 — Dank jeder Menge Fahrgefühl und vielen Rennmodi der Genreführer.
- **Dethkarz** 12/98 — Ein grandioses Physikmodell in einem viel zu monotonen Rennspiel.
- **TrickStyle** 12/99 — Zu wenig Fahrgefühl, um wirklich gut zu sein. TrickStyle entpuppt sich als schlichtes Action-Rennspiel.
- **POD** 04/97 — Der einzig wahre Action-Racer für den PC. Dank guter Technik noch aktuell.
- **wipEout 2097** 07/97 — Null Fahrspaß, null Herausforderung - dafür aber blitzschnell.

GRAFIK .... GUT
Schnell und mit Effekten fast überladen.

SOUND .... BEFRIEDIGEND
Die monotone Techno-Musik ist abschaltbar.

STEUERUNG .... BEFRIEDIGEND
Viel zu viele Tasten, viel zu wenig Gefühl.

MEHRSPIELER .... BEFRIEDIGEND
Kein Unterschied zum Einzelspielermodus.

72%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 200	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 167 MB	HD: 167 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✓ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **2** Netzwerk **6** Internet **-**
Anzahl der Spieler pro CD 6
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
ForceFeedback ✗

Unartige Menschenkinder

In der Zukunft laden waffenstarrende Mutanten zum rundenbasierten Walzertanz. Pumpguns geben den Takt.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Metropolis** ■ VERTRIEB **TopWare Interactive** ■ PREIS **ca. DM 100,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **15. Oktober 1999** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Drei Charaktere
- Sieben Attribute
- Schlechtes Wetter an 365 Tagen
- Commander Worf spricht
- Echtzeit/Runden-Mix

In jeder Fußgängerzone werden einem derzeit lustige Neujahrsapokalypsen versprochen. So sinnlos das Ganze scheint, ein Gutes hat es: Schwarzmalende Titel wie *Gorky 17* treffen auf Käufer, die empfänglicher nicht sein könnten.

Alte Lieder, neue Strophen: Russische Laborspielereien am menschlichen Gen-Code haben anno 2008 adrette Kreaturen geschaffen – zahnreich, widerstandsfähig, böse bis ins Mark. Gerade verwandeln sie ein abgeriegeltes Militärareal in eine Geisterstadt. Erste NATO-Mannen, ausgesandt, um Harmonie herzustellen, sind verschollen; ein zweites Team unter Ihrer Führung begibt sich just auf den Weg ins Ungewisse... *Gorky 17* ist ein Rollenspiel aus der isometrischen Draufsicht mit Einflüssen aus der Strategie und dem Abenteuergenre. Drei liebevoll kreierte Charaktere mit sieben ausbaufähigen Attributen umfasst Ihre Party, verschiedene Begleiter gesellen sich in Teilzeit hinzu.

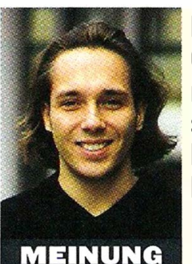
Den Trupp navigieren Sie frei durch ästhetische 2D-Hintergründe, deren Detailreichtum zeitweise einem optischen Chaos gleicht. Auch wollen die Größenverhältnisse zwischen der Umgebung und den 3D-Figuren nicht ganz passen. Dennoch: Das düstere Flair inmitten der Industrieanlagen transportiert die Grafik einwandfrei, und ausgesuchte Synchronstimmen intensivieren die Atmosphäre. Während der Erkundung treffen Sie gesprächige Personen, durchstöbern Innenräume, dechiffrieren Tresorschlösser oder setzen Objekte wie Bretter zur Überbrückung von Hindernissen ein. Das Gros der Zeit verbringen Sie allerdings im rundenbasierten Kampfmodus, dessen Aktivierung dank der vorher unsichtbaren Monstren immer wieder überrascht. Um die klug taktierenden Gegner außer Gefecht zu setzen, müssen Sie wie beim Schach die verschiedenen Talente und Waffen (Flammenwerfer, Gewehre etc.) der Soldaten einsetzen und weitsichtig planen. Im Todesfall kann das aktuelle Gefecht sofort wiederholt werden, Speichervorgänge sind indes nur in unbedrängten Momenten gestattet. Gesteuert wird per Maus, Ausrüstungsgegenstände weist man in komfortablen Inventarmenüs zu.

Daniel Ch. Kreiss

Gorky 17 liegen gute Ideen und Konzepte zu Grunde. Nur: Schöne Ansätze genügen selten für den Sprung ins Oberhaus.



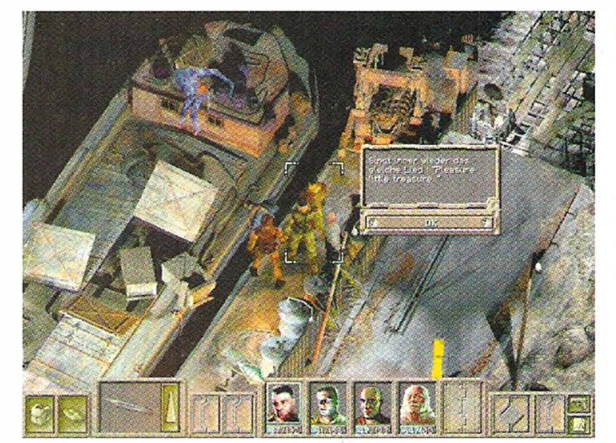
HAUPTSACHE SCHÖN BUNT Manchmal nehmen Licht- und Explosionseffekte fast den gesamten Bildschirm ein. In diesem Fall hat die Kamera kurz ans Geschehen herangezommt.



MEINUNG

Eine brillante Geschichte, niedergestreckt durch langwierige Kämpfe.
Daniel Kreiss

Die Story um *Gorky 17* wird spannend erzählt wie wenige andere, und die beiläufige Verlagerung Richtung Adventure liegt ganz auf meiner Linie. Allerdings fehlt mir der Wille, all die endlosen Schlachtorgien durchzustehen, denen ich aufgrund der blitzartig auftauchenden Mutanten nicht mal kurzfristig entgehen kann. Manche Produkte stehen sich leider selbst im Weg.



APATHISCHE HEULSUSE NPCs wie diese wehklagende Kreatur bringen Leben nach Gorky. Gespräche laufen jedoch wie Hörspiele ab.

TESTURTEIL — Gorky 17

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Jagged Alliance 2** 6/99 — Die Mixturen-Referenz legt vornehmlich Wert auf die taktische Note.
- **Gorky 17** 12/99 — Ausbalancierter hätte es die 80er Hürde locker genommen. So bleibt es Kampffreaks vorbehalten.
- **Abomination** 11/99 — Horrorflair durchweg in Echtzeit. Grafisch etwas zu bunt.
- **Fallout 2** 1/99 — Simple Grafik, packendes Gameplay – kommerzielles Desaster.
- **X-COM 3: Apocalypse** 8/97 — Alt und billig abzugeben. Gut für betuliche Stunden der Nostalgie.

GRAFIK .... Gut
Der Mix aus 2D und 3D wirkt leicht überladen.

SOUND .... Sehr gut
Erstklassige Stimmen vermitteln Atmosphäre.

STEUERUNG .... Sehr gut
Das bewährte Mausinterface für Rollenspiele.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Es ist kein Mehrspielermodus enthalten.

78%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 260 MB	HD: 550 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback ✘

Springteufel im Märchenland

Niedlich währt am längsten – ein hüpfender untersetzter Knuddelzwerg wird zur Genre-Referenz.

FAKTEN ■ ENTWICKLER Ubi Soft ■ VERTRIEB Ubi Soft ■ PREIS ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Ende Oktober 99 ■ USK Keine Altersbeschränkung

AUF EINEN BLICK
- 70 Levels
- 20 Spielwelten
- 15 völlig verrückte Charaktere
- 2 Bonuswelten



Die Welt der Jump&Runs hat einen neuen Helden: Rayman heißt die knallbunte Comicfigur, die sich nicht nur durch eine übergroße Nase, eine wirre Frisur und fehlende Gliedmaßen auszeichnet, sondern so ganz nebenbei auch noch neue Maßstäbe im Genre der Hüpfspielchen aufstellt.

Anspruchsvolle Jump&Runs waren bisher eher ein Fall für die Konsolenfraktion unter den Computerspielern. Selbst so hervorragende Vertreter wie *Gex 3D* oder *Croc* konnten zwar die Kritiker begeistern, sorgten aber an den Kassen eher für Enttäuschung. Mit *Rayman 2* sollte dies jetzt endlich anders werden: Ubi Soft beseitigt eindrucksvoll das Vorurteil, Jump&Runs seien niedliche, aber simple Hüpfspielchen für Kinder und Kindsköpfe – und das, obwohl die Geschichte um den kleinen, sprunghaften Helden klar auf ein jüngeres Publikum ausgerichtet scheint.

Der böse Piratenkapitän mit dem extrem albernen Namen Klingenbart will die bunte Comicwelt von Rayman und seinen Freunden versklaven. Um dieses niederträchtige Ziel zu erreichen, hat er das Herz des Planeten in 1.000 Einzelteile, so genannte Lums, zerlegt. Der kleine Knuddelzwerg mit dem hohen Sprungpotenzial hätte eigentlich die Fähigkeiten, die es erfordert, um die Teile wieder einzusammeln – nur leider sitzt er zusammen mit seinem großen, ungelenken Freund Globox gefangen in einem schwebenden Piratenschiff. Als den beiden schließlich die Flucht doch noch gelingt, verliert Rayman seinen Begleiter und muss sich fortan allein auf die Suche nach den leuchtenden, gelben Kugeln machen, die seine Welt vor dem furchtbaren Schicksal bewahren könnten.



HILFLOSE KRÖTEN In den zahlreichen Zwischensequenzen wird die Handlung weitergesponnen. Hier kümmert Rayman sich um die Kinder seines verlorenen Kumpanen Globox.

Das Energiebündel

Wie man trotz fehlender Gliedmaßen, einer übergroßen Nase und spärlichem Haarwuchs zum Bewegungskünstler wird.

Er mag weder Arme noch Beine besitzen – in puncto Tempo und Bewegungsfreiheit kann Rayman es mit jedem Leichtathletik-Trainer locker aufnehmen. Hier einige der wichtigsten Moves, die im Laufe des Spiels eingesetzt werden können.



Laufen. Jogging ist die Hauptbeschäftigung von Rayman – um am Leben zu bleiben, sollte man permanent in Bewegung sein.



Hangeln. Über tiefe Abgründe und Gewässer können Sie sich hangeln, wenn eine entsprechende Gelegenheit besteht.



Tauchen In einigen Levels liegt der Ausweg unter Wasser. Tauchausflüge verlangen allerdings einen langen Atem – oder reichlich Sauerstoff-Power-Ups.



Schleppen In einigen Situationen müssen Kanonenkugeln oder magische Kugeln transportiert werden – für das Kraftpaket Rayman kein Problem.



Fliegen Mit Hilfe seiner Propellerfrisur kann Rayman sich in luftige Höhen begeben – allerdings nur für kurze Zeit, dann sinkt er wieder auf den Boden.



Schwimmen. Schwimmen kann der kleine Held eigentlich nur in Ausnahmefällen – die meisten Gewässer sind dafür zu gefährlich.



EINE TYPISCHE SITUATION Hier müssen durch gezielte Sprünge und eine Prise Glück die Lichtschranken überwunden werden.

Neben dem Einsammeln der Lums, zusätzlicher Power-Ups und Lebensenergie müssen Sie nun noch Ihren Weggefährten wieder finden und begegnen auf Ihrem Weg zahlreichen obskuren, albernen und abstrusen Gestalten, die Ihnen beim Kampf gegen die Piratenhorde hilfreich zur Seite stehen können. Schließlich treffen Sie sogar auf den Schöpfer der Welt, ein Wesen namens Polokus, der allerdings auch nicht handlungsfähig ist, solange Sie ihm nicht seine vier verlorenen Masken zurückbringen, die von den Bösewichtern gestohlen und versteckt wurden. Die filmreife Handlung wird durch zahlreiche Zwischensequenzen weitererzählt, die mit Hilfe der Spiel-Engine hergestellt werden; die Dialoge werden als Untertitel eingeblendet. Sprachausgabe ist bei allen Figuren zwar vorhanden, leider aber weitgehend sinnfrei, da sich die Charaktere in einem unverständlichen Kauderwelsch miteinander unterhalten – das ist angesichts der exotischen Fantasy-Welt, in der *Rayman 2* spielt, zwar eigentlich logisch, mutet aber auf Dauer doch etwas kindisch an.

Die Bewegungsfreiheit, die Rayman besitzt, stellt andere Jump&Run-Spiele wie *Croc* oder *Gex 3D* locker in den Schatten. Das hüpfende Energie-

Lange Ohren, Riesennase, wirre Haare und fehlende Arme und Beine: So müssen heutzutage echte Helden aussehen.

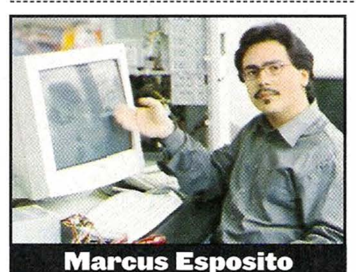


ZWERGENAUFSTAND Raymans Welt wird von den seltsamsten Wesen bevölkert – hier ein Zwergenkönig plus Gefolgschaft.

RAYMAN, DIE SPORTSKANONE
Gegen dieses Energiebündel sieht Lara ganz schön alt aus.

Testcenter — Rayman 2 - The Great Escape

Installiert und läuft



Marcus Esposito

Rayman 2 bietet High-End-Grafik für alle. Sehr gute Performance noch auf alter Hardware.

- Unterstützt Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten.
- Verschiedene Installationen für DirectX und Glide.
- Jeweils drei verschiedene Installationsgrößen für optimale Performance.
- Test-Version hatte noch Probleme mit DirectX 7.

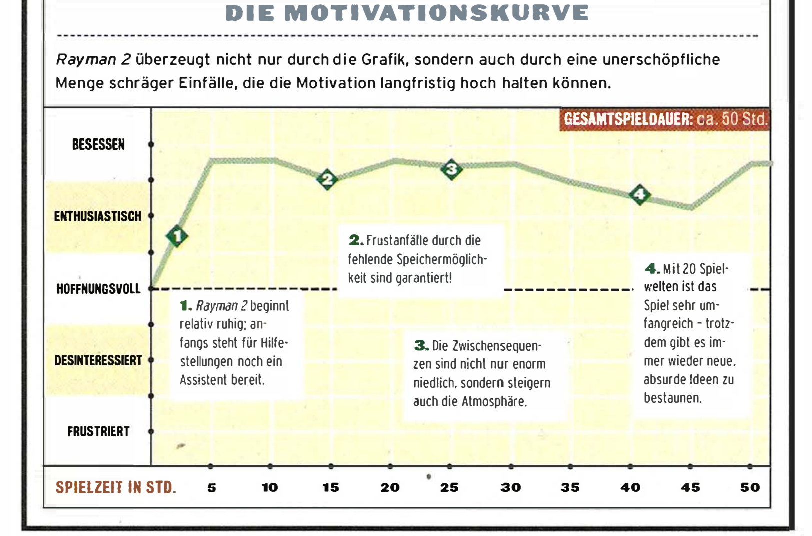
So läuft das Spiel auf Ihrem PC

Grafikkarte	PROZESSOR / RAM	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
Matrox G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4 S3 Savage4	640 x 480	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

Die Motivationskurve

Rayman 2 überzeugt nicht nur durch die Grafik, sondern auch durch eine unerschöpfliche Menge schräger Einfälle, die die Motivation langfristig hoch halten können.



Lassen Sie sich vom Niedlichkeitsfaktor des Hauptdarstellers nicht täuschen - hinter der harmlosen Fassade verbirgt sich ein rasantes und forderndes Actionpaket.



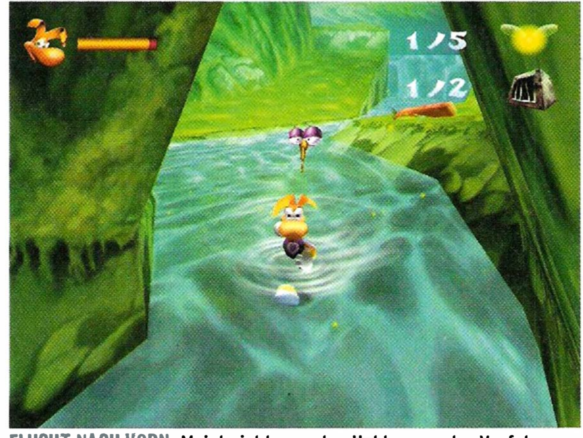
MEINUNG

Die grelle LSD-Optik wird nicht jedermanns Geschmack treffen – der Rest schon.

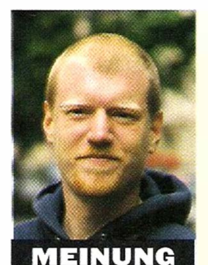
Daniel Kreiss

Im Speicherdilemma sind Jump&Run-Spiele seit jeher gefangen: Frei anlegbare Spielstände lassen den Schwierigkeitsgrad einbrechen, eingeschränkte Optionen sorgen für gelegentliche Frustsekunden. Käufern sollte Letzteres fast lieber sein - warum also aufregen? Weit imposanter fällt ohnehin Raymans Haben-Seite aus: Kein Kitschheld hat sich je derart einfallsreich durch Bilderbuchlevels gehangelt. Ob der Ritt auf dem Pulverfass, die Wasserski-Passage oder das Zusammenspiel mit Globox, dem dicken Regentänzer - jeder Abschnitt hat mich kindisch begeistert. Nur mit den zähen Kamerafahrten stand ich zeitweise auf Kriegsfuß.

bündel kann nicht nur laufen, springen und seitlich ausweichen, sondern auch schießen, schwimmen, tauchen, klettern, sich an Netzen entlanghangeln oder sich an magischen Seilen über Abgründe schwingen. Weitere und exaktere Sprünge (beispielsweise über Schluchten oder Abhänge) sind ebenfalls möglich: Auf Knopfdruck verwandelt sich das spärliche Haupthaar von Rayman in eine Art Propeller, so dass das niedliche Fabelwesen länger in der Luft bleiben oder aus großer Höhe sanft zu Boden gleiten kann – kein Wunder also, dass seine Frisur etwas wirr erscheint. Auch die Aufgaben, die bewältigt werden sollen, sind so vielseitig und abwechslungsreich, dass man stellenweise den Eindruck hat, man spiele eher ein unterhaltsames Action-Adventure als ein Hüpfspielchen. In den frei begehbaren 3D-Welten bleibt einem oftmals kaum eine ruhige Minute zum Luftholen, so schnell gerät Rayman von einer Katastrophe in die andere: Angriffe von Piraten, halsbrecherische Klet-



FLUCHT NACH VORN Meist sieht man den Helden aus der Verfolgerperspektive. Nur in Ausnahmefällen wechselt die Ansicht.



MEINUNG

Grafik grandios, Gameplay genial: Rayman überzeugt auf ganzer Linie.

Andreas Sauerland

Von der Niedlichkeit der Figuren und den bonbonfarbenen Comic-Landschaften sollte man sich nicht täuschen lassen - bei *Rayman 2* handelt es sich um ein verflixt schnelles, extrem unterhaltsames Actionpaket, für das sich nicht nur jüngere Spieler interessieren dürften. Selten habe ich so ein abgefahrenes und abwechslungsreiches Leveldesign gesehen; die zahlreichen skurrilen Charaktere verstärken den schrägen Humor noch zusätzlich - innerhalb kürzester Zeit ist einem der kleine bunte Hüpfknecht ans Herz gewachsen und man kann sich kaum noch vom Bildschirm lösen. Lediglich die Tatsache, dass man nicht jederzeit speichern kann, wurmt ein wenig und trübt den ansonsten ausgezeichneten Gesamteindruck. Ansonsten ist *Rayman 2* jedem zu empfehlen, der Sinn für abgefahrenen Humor und knuffige Antihelden hat.

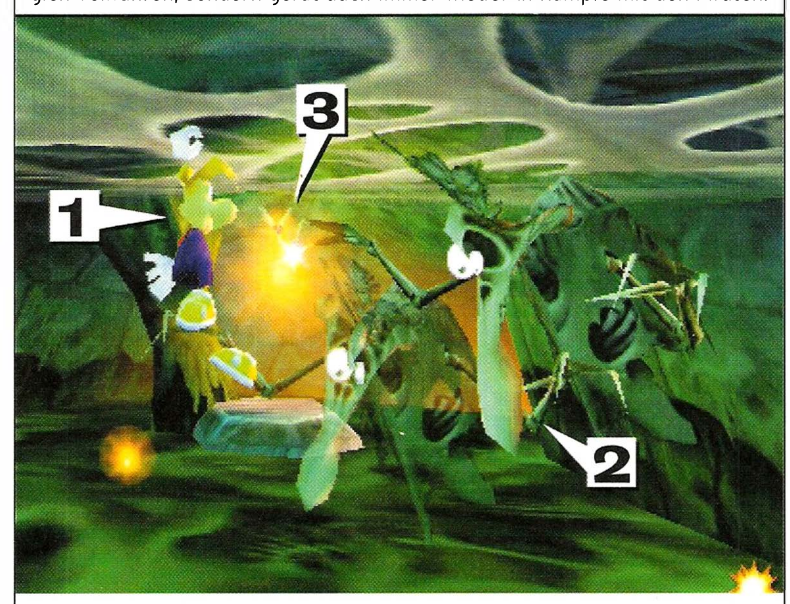
tereinlagen, unmöglich erscheinende Sprungfolgen und kleine Zwischenspielchen wie die humoristische Wasserskifahrt mit einer sympathischen Seeschlange reihen sich in atemberaubendem Tempo aneinander; gleichzeitig sorgen die immer wieder auftauchenden Zwischensequenzen dafür, dass sich die Atmosphäre des Spiels immer mehr zu einer spannenden Story verdichtet.

Insgesamt 20 riesige Welten gilt es, zu entdecken. Im Laufe seiner Reise wird Rayman dabei etwa 15 abgedrehten Charakteren begegnen und die verschiedensten Aufgaben erfüllen müssen - und das ohne einen klar vorgezeichneten Weg, wie es beispielsweise in den beiden *Pandemonium*-Spielen noch der Fall war. Stattdessen kann der kleine Hüpfer sich relativ frei in seiner Umgebung bewegen. Damit Rayman hierbei nicht irgendwann die Perspektive verliert, justiert sich die Kamera in jeder Situation neu und bietet einen perfekten Überblick über das Geschehen. Zusätzlich lässt sich noch jeder Blickwinkel von Hand einstellen, so dass man in den seltenen Verschnaufpausen relativ ungestört die hübsche Landschaft betrachten kann. Die Grafik von *Rayman 2* ist genretypisch knallbunt und niedlich (was sicherlich nicht jedermanns Sache sein dürfte), technisch aber auf der Höhe der Zeit. Die Animationen gehören zum Besten, was in der letzten Zeit auf den Monitoren zu sehen war und die zahlreichen Lichteffekte sind eine Augenweide. Eigentlich wird die Freude über die schicke Optik und die Fülle verrückter Ideen nur durch einen Faktor gestört: Wieder einmal waren die Entwickler sich einig, dass es die Spannung und Motivation erhöht, wenn man den Spieler nicht regelmäßig abspeichern lässt - und wieder einmal ist das Gegenteil der Fall. Den Spielstand sichern darf man erst, wenn man eine der Welten abgeschlossen hat; vorher sorgen lediglich Wegpunkte dafür, dass man im Falle eines vorzeitigen Ablebens nicht von vorne beginnen muss - was an einigen kniffligen Stellen, an denen es auf exaktes Timing ankommt, durchaus zu Nervenzusammenbrüchen bei ungeübten Spielern führen dürfte.

Andreas Sauerland

Cartoon-Kämpfe

Um ans Ziel zu kommen, muss Rayman nicht nur halsbrecherische Hüpforgien vollführen, sondern gerät auch immer wieder in Kämpfe mit den Piraten.



1 Hauptfigur Raymans Kampfkünste sind zwar beschränkt, dafür sind die Feuerkugeln, die er abschießt, aber sehr schnell, jederzeit verfügbar und mit einer Autoaim-Funktion ausgestattet.

2 Gegner Im Laufe seiner Reise werden Ihnen noch ca. 15 weiterer solcher obskuren Figuren begegnen - ein tanzendes Fass erscheint im Vergleich zu den anderen Gegnern fast „normal".

3 Feuerball Hübsche, knallbunte Lichteffekte können in beinahe jeder Szene bestaunt werden - in grafischer Hinsicht setzt *Rayman 2* im Genre der Hüpf-und-Spring-Spiele neue Akzente.



SUFFKOPF! Auch Tauchen gehört zu Raymans Bewegungs-Repertoire. Unter Wasser sorgen blaue Power-Ups für den Sauerstoffvorat.

TESTURTEIL Rayman 2 – The Great Escape

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Rayman 2** 12/99 – Abwechslungsreichtum, schräger Humor und opulente Grafik machen Rayman zum König der Hüpfzwerge.
- **Gex 3D** 09/98 – Reptilien auf Abwegen. Der hüpfende Lurch landet auf dem zweiten Platz.
- **Croc** 03/99 – Das knuffigste Krokodil der Welt - mittlerweile zum Budget-Preis.
- **Pandemonium 2** 06/98 – Der Oldie unter den Jump&Runs - fast schon ein Klassiker.
- **Starshot** 04/99 – Die Abenteuer im Space-Zirkus produzierten leider nur Gähn-Attacken.

GRAFIK .... Sehr gut
Knallbunt und technisch auf höchstem Niveau

SOUND .... Gut
Der Sound wirkt kindlich, aber nie aufdringlich.

STEUERUNG .... Gut
Nur sechs Tasten genügen, um Rayman zu lenken.

MEHRSPIELER .... -
Es ist kein Mehrspielermodus enthalten.

88%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II/333
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 330 MB	HD:500 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern:
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

■ AUSGEBREMST Dem hemmungslosen Brausen stehen weniger die dümmlichen Polizisten entgegen als die allgegenwärtigen Verkehrsteilnehmer. Manta-Fahrer gehören noch zu den sichersten Piloten.

Zum Auf-und-Davonfahren

Autobahnen sind zwar kaum vorhanden, aber man kommt im wahrsten Sinne des Wortes ins Rasen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Davilex** ■ VERTRIEB **Koch Media** ■ PREIS **ca. DM 70,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **15. Oktober 99** ■ USK **Ab 6**

AUF EINEN BLICK

- 3 Autobahnstrecken
- 6 Stadtrundkurse
- 3 Fahrzeugklassen
- 3 Ligen
- 13 Fahrzeuge
- 6 KI-Gegner



MODELLATHLETEN Für die Gestaltung der Wagen standen den Designern keine realen Fahrzeuge zur Verfügung. Sie behalfen sich mit Spielzeugmodellen.

Das meistverkaufte Rennspiel des Jahres 1998 war – man mag es kaum glauben – Autobahn Raser. Im deutschsprachigen Raum erwarben über 200.000 Spieler das technisch mangelhafte Programm. Nun tritt der Nachfolger an, um sich in noch höheren Stückzahlen an den Mann bringen zu lassen.

Das niederländische Softwarehaus Davilex gelobte Besserung. Obwohl sich sein Autorennspiel extrem gut verkaufte und man sämtlichen Kritikern widersprechen hätte können, sind sich die Programmierer der Mängel ihres Produkts durchaus bewusst. Schneller, schöner, umfangreicher sollte *Autobahn Raser 2* werden, mit einem einfachen physikalischen Modell und mehr Spielinhalt. Nach einem Jahr Arbeit haben es Entwicklergruppen geschafft. Eigentlich trägt *Autobahn Raser 2* seinen Namen zu Un-



ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT Ein DeLorean wartet als Belohnung auf den Meisterschaftssieger.

Schneller, schöner und umfangreicher sollte Autobahn Raser 2 werden, mit einem einfachen physikalischen Modell und rundum mehr Spielinhalt.



SERVICEWÜSTE DEUTSCHLAND An den abenteuerlichsten Stellen haben die Streckendesigner Servicestationen platziert, die jeden Wagen in Sekundenbruchteilen reparieren.

recht. Von den insgesamt neun Rennstrecken führen gerade einmal drei Stück über eine Autobahn, die übrigen winden sich durch Großstädte. Zu Beginn befindet man sich in Dortmund, wo Dunkelheit und Schnee das Fahren erschweren. Dazu kommen enge Kurven und unbeteiligte Ruhrpott-Rowdys, die dem Rennfahrer den direkten Weg zur Ziellinie versperren. Die Strecke ist zwar relativ breit, aufgrund der zahlreichen Hindernisse aber dennoch schwierig zu befahren. Straßenbahnen rollen den Mittelstreifen entlang, Verkehrsinseln tauchen aus dem Dunkel auf und Ampelmasten machen ein Befahren der Bürgersteige nahezu unmöglich. Zu allem Übel kommt noch die Verkehrspolizei hinzu, die an zahlreichen Stellen Geschwindigkeitsmessgeräte aufgestellt hat. Sobald man mit überhöhtem Tempo eine Messstelle passiert hat, nimmt ein Polizeiwagen die Verfolgung auf und versucht den Spieler zu stoppen. Zwei Verwarnungen darf man sich erlauben, nach der dritten ist das Rennen vorbei. Auch Fahrzeugschäden können zum vorzeitigen Ende führen: Jeder Kontakt mit Häusern, Leitplanken oder Fahrzeugen führt zu Beschädigungen, spätestens nach dem zehnten Zusammenprall mit einem derartigen Objekt ist das Fahrzeug schrottreif.

Nachdem Dortmund zweimal umrundet wurde, findet auf der Autobahn A45/A5 Dortmund-Frankfurt das nächste Rennen statt. Hier wird das Spiel seinem Titel wirklich gerecht, denn auf der Autobahn geht es wirklich nur ums Rasen. Der Streckenverlauf ist sehr gerade, der teilweise dichte Verkehr ist dank einer breiten Standspur kein Problem und nicht einmal die gelegentlichen Baustellen können einen reaktionsschnellen Fahrer bremsen. Auch an den Autobahnen steht die Polizei und wartet auf vorbeikommende Raser. Da man aber selbst mit einem Smart (der im Spiel aus lizenzrechtlichen Gründen übrigens Clever heißt) auf Tempo 140 kommt, befindet man sich nur für wenige Sekunden in der „Sichtweite" des jeweiligen Polizisten. Wird dieser im dichten Verkehr aufgehalten, gibt er die Verfolgung schon wenige Sekun-

Europareise

Über tausend Kilometer Autobahnen und Hauptstraßen wurden gefilmt, analysiert und digitalisiert.

a Dortmund
Schlechtes Streckendesign verdirbt den Fahrspaß.

b A45/A5
Die Ruhrrutsche lädt zum hemmungslosen Rasen ein.

c Frankfurt
Gassen und weite Plätze sorgen für Abwechslung.

d München
Die dümmlichen Einkaufspassagen verlangen viel Humor.

e A8/A1
Österreichische Polizisten lauern an der Grenzstation.

f Wien
Die breiten Straßen Wiens sind die besseren Autobahnen.

g Hamburg
Die Hansestadt wurde am überzeugendsten umgesetzt.

h A24/A10
Das Flachland ist bestens für den Bleifuß geeignet.

i Berlin
Baustellen erzeugen den Charakter der Strecke.

Testcenter — Autobahn Raser 2

Installiert und läuft



Autobahn Raser 2 ist ein trauriger Fall für alle, die ihrem Rechner ein paar PS mehr abringen wollen. Das Spiel unterstützt zwar 3D-Karten, aber nur bis zu einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten.

- Auflösungen 320x240 und 640x480 im Software-Modus
- Maximale Auflösung nur 640x480.
- Keine Einstellmöglichkeiten für die Grafik
- Gute Performance schon auf „antiquierter" Hardware

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Grafikkarte	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Matrox G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	A	A	O	O	O	O	O	O	O	O
	800 x 600	[illegible]	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1.024 x 768	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	A	A	O	O	O	O	O	O	O	O
	800 x 600	T	T	T	T	T	T	[illegible]	[illegible]	T	T
	1.024 x 768	T	T	[illegible]	T	T	T	T	T	T	T
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	A	A	O	O	O	O	O	O	O	O
	800 x 600	T	T	T	T	T	[illegible]	T	T	T	T
	1.024 x 768	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	A	A	O	O	O	O	O	O	O	O
	800 x 600	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1.024 x 768	[illegible]	T	T	[illegible]	T	T	[illegible]	T	T	T
Savage4 (S3 Savage4)	640 x 480	A	A	O	O	O	O	O	O	O	O
	800 x 600	[illegible]	[illegible]	T	T	[illegible]	T	T	T	T	T
	1.024 x 768	T	[illegible]	[illegible]	T	T	T	T	T	T	T
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	A	A	O	O	O	O	O	O	O	O
	800 x 600	[illegible]	T	T	T	[illegible]	T	T	T	T	T
	1.024 x 768	[illegible]	T	[illegible]	T	T	T	T	T	T	T
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	A	A	O	O	O	O	O	O	O	O
	800 x 600	T	T	T	T	T	[illegible]	[illegible]	T	T	T
	1.024 x 768	T	T	T	T	T	T	[illegible]	T	T	[illegible]
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	A	A	O	O	O	O	O	O	O	O
	800 x 600	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1.024 x 768	[illegible]	T	[illegible]	[illegible]	T	T	T	T	T	T

WAS IST WAS? Technisch unmöglich (T) · Unzumutbar · Akzeptabel (A) · Optimal (O)

DIE MOTIVATIONSKURVE

Aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrades von *Autobahn Raser 2* kommt auch ein unerfahrener Rennspieler innerhalb von wenigen Stunden in Berlin an.

GESAMTSPIELDAUER: ca. 20 Std.

BESESSEN
ENTHUSIASTISCH
HOFFNUNGSVOLL
DESINTERESSIERT
FRUSTRIERT

1. Da hat sich ja wirklich Einiges getan! Die Grafik ist in Ordnung und der Computer steuert die PKWs sehr gut.

2. Nach den langsamen Minis erfreut man sich an den schnelleren Mittelklassewagen - die allerdings völlig identisch fahren.

3. Auch die Sportwagen bringen außer höherer Geschwindigkeit kein neues Fahrerlebnis.

4. Mit dem neuen Bonusfahrzeug fährt man noch einmal sämtliche Strecken ab.

SPIELZEIT IN STD. 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Unsichtbare Wände begrenzen die Freiheit des Spielers allerorten. Selbst auf leeren Flächen stehen unzerstörbare Glaswände herum.

den nach ihrem Beginn wieder auf. Nach nicht einmal zwei Minuten hat man die Bankenmetropole Frankfurt erreicht. Wie auch alle in *Autobahn Raser 2* enthaltenen Städte wurden sämtliche Autobahnen drastisch verkleinert und auf prägnante Streckenteile und Gebäudeansichten reduziert. Neben Dortmund-Frankfurt wurden die Autobahnen München-Wien und Hamburg-Berlin sowie die Städte an den jeweiligen Endpunkten nachgebildet. Um für jede Strecke einen hohen Wiedererkennungswert garantieren zu können, hat Davilex jeweils etliche hundert Fotos geschossen und viele Stunden Video aufgezeichnet. Die typischsten Landschaftsformen und Wohnhäuser wurden schließlich ausgewählt, digitalisiert und in die Rennstrecken integriert. Besonders markante Gebäude wie der Berliner Reichstag, die Hamburger Landungsbrücken oder der Dortmunder Hauptbahnhof runden das Gesamtbild ab.

Die Streckenführung wurde genretypisch gestaltet. Mit langen Geraden und harmonischen Kurven lädt das Spiel zu hohen Geschwindigkeiten ein, nur selten stört eine Spitzkehre den Fluss. Die neue Grafikengine beschränkt das Streckendesign nicht auf den engen Korridor, der in anderen



GEISTERSTÄDTE Parkanlagen (hier der Englische Garten in München) sind völlig verwaist. Generell sind keine Fußgänger vorhanden.



ZWERGENAUFSTAND Die Kleinwagenklasse macht am meisten Spaß, da es hier mehr auf fahrerisches Können als auf Reaktion ankommt.



AUF DER REEPERBAHN kann man sich auch tagsüber amüsieren. Die Davidswache fehlt auf der Lustmeile ebenso wenig wie die zahlreichen Amüsierbetriebe. Weiter geht es zu den Landungsbrücken und den anderen Sehenswürdigkeiten.



MEINUNG

Das unsaubere Streckendesign raubt Autobahn Raser 2 den ganzen Spielspaß.

Harald Wagner

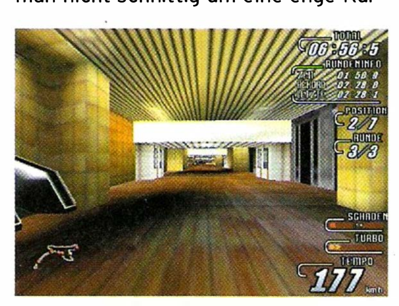
Davilex wollte alles besser machen - und hat es sogar geschafft. Dennoch reicht es nicht aus, um Genre-Könige wie *Need for Speed* vom Thron zu stoßen. Die Strecken sind zu unsauber gestaltet, auf gutes Fahrgefühl wurde gänzlich verzichtet und nicht einmal einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad hat man dem Spiel gegönnt. Höchstens fünf Stunden kann man sich mit dem schnellen Rennspiel vergnügen, danach hat man wirklich jede Strecke, jede Fahrzeugklasse und jedes unsichtbare Hindernis kennen gelernt.

Spielen Voraussetzung für hohe Geschwindigkeiten ist. Weite Plätze können dargestellt und befahren werden, allerdings wurde von dieser Möglichkeit nur selten Gebrauch gemacht. Unsichtbare Wände begrenzen allerdings die Freiheit des Spielers allerorten: Seitenstraßen können generell nicht befahren werden und selbst auf leeren Flächen stehen manchmal unzerstörbare „Glaswände" herum. Das wäre nicht weiter tragisch, wenn die Streckendesigner genauer gearbeitet hätten. So aber kann es passieren, dass man nicht schnittig um eine enge Kurve rast, sondern gegen eine unsichtbare Barriere - die zirka zwei Meter von der nächsten (sichtbaren) Wand entfernt ist. Die unterschiedliche Anzahl dieser unnötigen Ärgernisse ist auffallend. Während in Dortmund und Hamburg kein Rennen ohne eine derartige Kollision möglich ist, sind in Berlin keine unsichtbare Hindernisse zu finden. Ein weiteres Ärgernis sind einige sichtbare Hindernisse. Straßenlaternen, Parkbänke und anderes Mobiliar können überfahren werden, ohne dass die Fahrt unterbrochen wird oder der Wagen gar Schaden nimmt. Einige wenige Laternen interpretiert das Programm allerdings als Hindernis.

Die meisten Stücke der Hintergrundmusik könnten direkt einem billigen Erotikfilm entnommen sein.

Der Schaden an den Fahrzeugen wird mit einem farbigen Balken am Bildrand dargestellt, den Wagen selbst ist nichts anzusehen. Die Stärke der Beschädigung beeinflusst auch nicht das Fahrzeugverhalten, das selbst für ein Spiel ohne jegliche Simulations-Ambitionen zu schlicht ist. Ein Porsche bricht in Kurven genauso wenig aus wie ein Trabant, man verliert nie die Bodenhaftung und bei dem einen Sprung über eine Treppe kann man über die Lenkung die Flugrichtung bestimmen. Im krassen Gegensatz dazu steht das Verhalten der Verkehrsteilnehmer. Auf allen Strecken fahren unbeteiligte PKWs, die an Ampeln halten und auf Staus und andere Hindernisse korrekt reagieren. Auch die konkurrierenden Fahrer lenken ihre Wagen exakt und sicher durch den dichtesten Verkehr. Technisch macht *Autobahn Raser 2* einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits verwendet die Grafikengine schöne Texturen und ist extrem schnell, andererseits sind die Landschaften eckig und leblos. Die Soundausgabe ist hingegen durchweg peinlich. Die für jede Strecke unterschiedliche Hintergrundmusik könnte direkt billigen Erotikfilmen entnommen sein und die Motorengeräusche der 13 Autos klingen allesamt identisch und kraftlos.

Harald Wagner



PLATZANGST Einkaufspassagen und U-Bahnstationen sind meist zu eng geraten.



STÄDTEFÜHRER Auf Wunsch informiert eine solche Übersicht über den Streckenverlauf.

TESTURTEIL Autobahn Raser 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Need for Speed 4** 08/99 – Das schnelle Rennspiel brilliert mit zahlreichen Spielmodi.
- **Autobahn Raser 2** 12/99 – Die schnelle Grafik kann über technische und spielerische Mängel nicht hinwegtäuschen.
- **Autobahn Raser** 07/98 – Der Vorgänger ist in sämtlichen Disziplinen deutlich unterlegen.
- **Test Drive 5** 02/99 – Eine verkorkste Fahrphysik und veraltete Grafiken ließen TD5 scheitern.
- **LKW Raser** 08/99 – Ein guter Name garantiert kein schönes Spiel oder hohe Verkäufe.

GRAFIK .... Gut
Gestochen scharf und sehr schnell, aber detailarm.

SOUND .... Ausreichend
Peinliche Musik und eintönige Motorengeräusche.

STEUERUNG .... Gut
Einfach und präzise, allerdings etwas nervös.

MEHRSPIELER .... -
Es ist kein Mehrspielermodus enthalten.

69%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 266
16 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 80 MB	HD: 275 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

1-2-3-Hits von McKane



■ AM LIEBSTEN DIE GANZE PALETTE
Pünktlich um 9 Uhr am 26.8. pflückten sich die ersten Fans ihr ganz persönliches Exemplar von den riesigen Paletten.

Über kein PC-Spiel wurde 1999 mehr geschrieben, diskutiert und gelästert als über Command & Conquer 3: Tiberian Sun. Jetzt wird abgerechnet: Auf fünf Seiten ist all das zusammengefasst, was in den vergangenen Monaten Schulhöfe, Internetforen, Büros und Familien beschäftigt, begeistert und aufgewühlt hat. Bei einem solch geliebt-gehassten Spiel fast unnötig zu erwähnen: Das C&C 3-Feedback stellt zum wiederholten Male einen neuen Beteiligungsrekord auf.

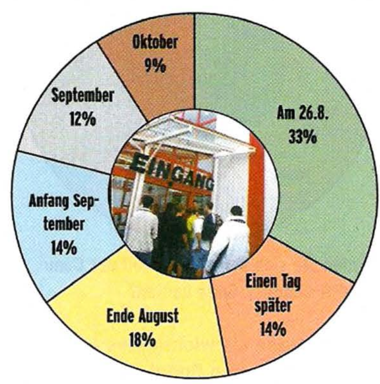
Jeder Tag ist T-Day: Mehr als zwei Monate nach dem mit viel Tammtamm vorbereiteten Verkaufsstart steht *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* immer noch ganz oben in den Charts – und das nicht nur in Deutschland, sondern auch in den Vereinigten Staaten und in den meisten europäischen Ländern. Die Westwood Studios haben es geschafft, das Thema drei Jahre lang „warm" zu halten – mit gezielt gestreuten Informationen und dosiert ausgegebenen Bildschirmfotos. Jede noch so beiläufige Interview-Antwort der Herren Sperry (Westwood-Boss), Yeo (Chefdesigner) oder Cohen (Marketing) wurde genauestens seziert, ob sich da nicht ein Anhaltspunkt für ein geniales neues Feature drin finden würde. In einem solchen Umfeld gedeiht auch das Pflänzlein „Vorschusslorbeere" ausgesprochen gut. Wen wundert es da, dass vereinzelt etwas zu viele Genialitäten in ein an sich recht gewöhnliches Echtzeitstrategiespiel hineininterpretiert wurden? Die Firma aus Las Vegas, seit über einem Jahr Teil von Electronic Arts, gilt allgemein als Erfinder des Echtzeitstrategiespiels. Nur die Blizzard-Spiele *StarCraft* und *WarCraft 2* sowie *Age of Empires* von

Millionenfach bewährt: Bis Anfang Oktober hat sich C&C 3 weltweit über 1.000.000 mal verkauft.

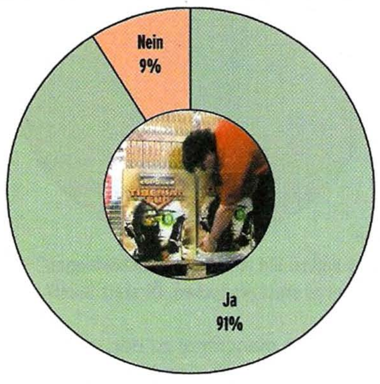


„Ich zahl' das Doppelte!!!"

KAUF MICH Schon vor dem T-Day war der Andrang groß.



Wann genau haben Sie sich Command & Conquer 3: Tiberian Sun gekauft?



Wussten Sie, dass das Spiel genau am 26. August erscheint („T-Day")?

Microsoft weisen eine annähernd so hohe Popularität auf. Die Marke „*Command & Conquer*" ist so etwas wie die Coca-Cola oder Marlboro unter den PC-Spielen – nur *Tomb Raider* hat einen vergleichbar hohen (Stellen-)Wert. Von neidischen Spieldesignern anderer Firmen hört man deshalb auch gerne Sprüche wie „Die könnten in die *C&C*-Schachtel auch ein Häufchen Hundekot packen und die Leute würden es den Verkäufern immer noch aus den Händen reißen". So weit ist es glücklicherweise noch nicht gekommen – wo *Command & Conquer* draufsteht, ist immer noch *Command & Conquer* drin.

Während sich Spiele wie *Anno 1602*, *Autobahn Raser* und *Rollercoaster Tycoon* vor allem durch Mund-zu-Mund-Propaganda auf breiter Front durchsetzten, ging dem Start von *C&C 3* eine generalstabsmäßig geplante Inszenierung voraus. Vor allem die Fachpresse trug ihr Scherflein dazu bei, dass am 26. August bereits in den frühen Morgenstunden Tausende von *C&C 3*-Fans in ganz Deutschland auf der Matte standen und bei Elektronik-Märkten und Spielehändlern Einlass begehrten. Marktleiter und Händler aus ganz Deutschland erzählten, dass manche Fans schon am Vorabend des T-Days den doppelten Preis für ein *C&C 3*-Vorab-Exemplar geboten hätten. Allein 91 Prozent der PC-Games-Leser wussten genau Bescheid, wann der T-Day steigen würde. Wen wundert es da noch, dass ein Drittel aller Umfrage-Teilnehmer an diesem Tag die Packung in Händen hielt. Ein weiteres Drittel schlug in den darauf folgenden Tagen bis Ende August zu. Diese Ergebnisse werden auch von Electronic Arts bestätigt: Auf Anfrage hieß es, dass am

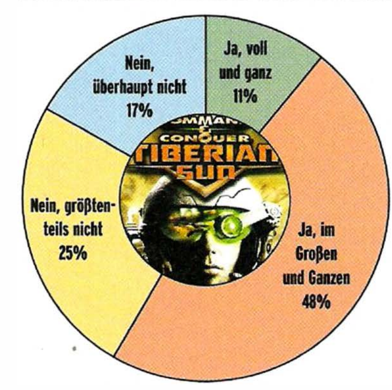
Preisfrage: 100 Mark für C&C 3? Das war vielen Echtzeitstrategiefans zu viel des Guten.

T-Day mehr als 80.000 Stück über den Ladentisch gingen. Das ist nicht nur für Electronic-Arts-Verhältnisse beachtlich, sondern stellt auch eine ganze Reihe von Rekorden auf, die im kommenden Jahr wohl allenfalls vom *Anno 1602*-Nachfolger gebrochen werden.

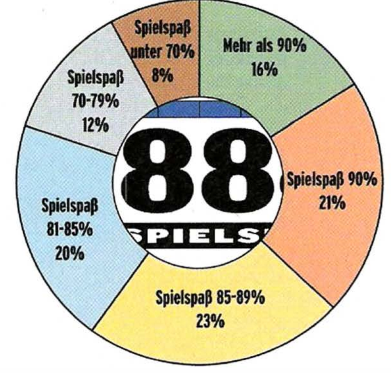
Weltweit hat *Tiberian Sun* mittlerweile die Millionen-Stück-Marke überschritten; ob Electronic Arts diese Stückmenge allein in Deutschland absetzen kann (so zumindest das selbstgesteckte Ziel), bleibt fraglich. Denn die Nummer 1 unter den Computerspieleherstellern musste sich einiges an Schimpf und Schande gefallen lassen – einerseits für den landesweit einheitlichen Verkaufspreis von 99 Mark (den mehr als die Hälfte der

Was die Fans wirklich über C&C 3 denken

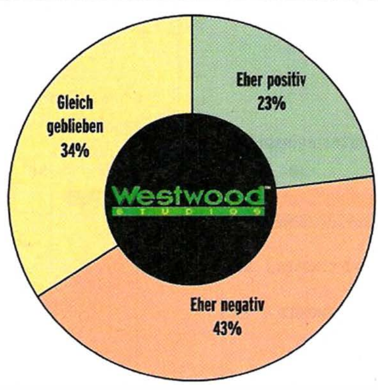
ÜBERRASCHUNG Entgegen anders lautender Behauptungen kommt C&C 3 erstaunlich gut an.



Hat Command & Conquer 3: Tiberian Sun Ihre Erwartungen erfüllt?



Welche Spielspaß-Wertung würden Sie für Command & Conquer 3 vergeben?

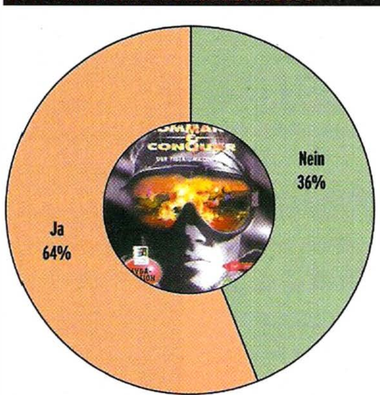


Wie hat sich Ihrer Meinung das Image der Westwood Studios nach C&C 3 entwickelt?

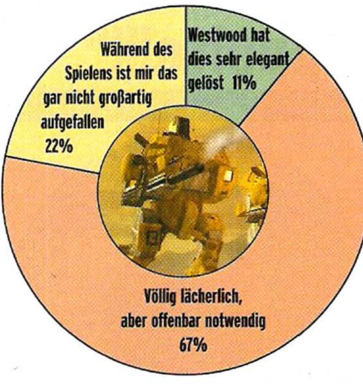
Vom Weg abgekommen: Nur 16 Prozent der C&C-3-Spieler nutzen die unnötig komplizierten Wegpunkte-Funktion.

Command & Conquer – das Phänomen

ABHÄNGIGKEITSERKLÄRUNG C&C gehört zu den populärsten PC-Spieleserien überhaupt



Würden Sie sich als ausgesprochenen Command-&-Conquer-Fan bezeichnen?



Was halten Sie von den „Entschärfungen" (Cyborgs statt Menschen, Öl statt Blut)?

Nein, ganz sicher nicht 12%

Ja, ganz bestimmt 38%

Vielleicht 50%

Werden Sie sich den vierten Teil der Command-&-Conquer-Serie kaufen?

Käufer als unangebracht empfinden), andererseits für die teils miserable Synchronisation, die Electronic Arts-Pressesprecher Marc Trennheuser gegenüber PC Games folgendermaßen entschuldigt: „Auch Sprecher sind nur Menschen und die werden unglücklicherweise manchmal zu den wichtigsten Zeiten krank. Genauso war es, als die Sprachaufnahmen für *C&C 3* gemacht wurden. Somit waren wir gezwungen, für Kane einen anderen Sprecher einzusetzen." Das Ergebnis ist Kanes fast schon drolliges Fieps-Stimmchen, von dem sich natürlich kaum ein GDI-Kommandant nachhaltig einschüchtern lässt. Wenn sich also 16 Prozent der *C&C*-Fans die englische Version besorgt haben, dann hat sich dies der Hersteller teilweise auch selbst zuzuschreiben.

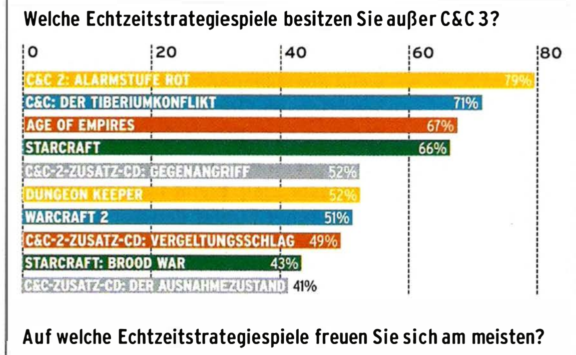
Tiberian Sun lässt bekanntermaßen den alten Konflikt zwischen GDI (die Guten) und NOD (die Bösen) wieder aufflammen. Daraus resultieren zwei Kampagnen mit völlig unterschiedlichen Missionszielen, Einheiten und Gebäuden. Interessant: Zwar haben 71 Prozent der Spieler mit den GDI begonnen, doch 56 Prozent bezeichnen die fiesen Nod als ihre Lieblings-Gruppierung. Woran liegt's? PC Games hat genauer nachgehakt und sich die Antworten angesehen: Die überwältigende Mehrheit nennt Oberschurke Kane als wichtigstes Argument für NOD und findet es gut, zur Abwechslung auch mal für die Bösen kämpfen zu dürfen. Bei den GDI-Fans ist es genau umgekehrt – da freut man sich, dass man zu den Guten gehört. Die Anhänger beider Lager preisen „ihre" Einheiten als die stärksten, besten, schönsten und halten das Arsenal der Gegenseite für Schrott.

Nur die wenigsten haben vom Start weg den Schwierigkeitsgrad „Schwer" gewählt – die meisten (nämlich 63 Prozent) begnügten sich mit der „normalen" Einstellung. Was auffällig ist: 38 Prozent empfinden den allgemeinen Schwierigkeitsgrad von *Command & Conquer 3* als zu einfach – was wiederum erklärt, warum 33 Prozent weniger als 30 Stunden, weitere 31 Prozent höchstens 50 Stunden zum Durchspielen beider Kampagnen benötigt haben. Weil man unter Umständen sehr viel Zeit mit dem Warten auf die Tiberium-Ernte verbringt, schrauben die meisten die Spielgeschwindigkeit hoch – mit den Einstellungen „Schnell" und „Sehr schnell"

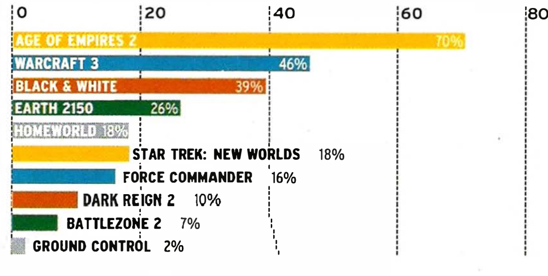
Crème de la Crème

Wie schlägt sich Tiberian Sun im Vergleich zu starken Konkurrenten? Die PC Games-Leser haben entschieden.

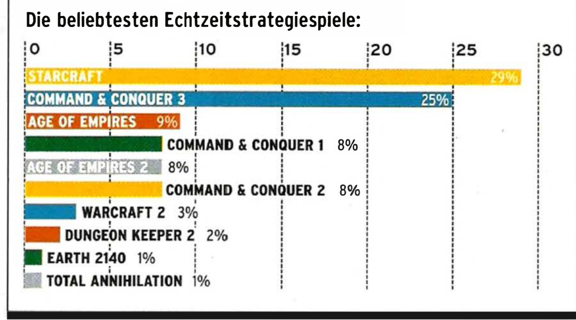
Welche Echtzeitstrategiespiele besitzen Sie außer C&C 3?



Auf welche Echtzeitstrategiespiele freuen Sie sich am meisten?



Die beliebtesten Echtzeitstrategiespiele:



Vom Monitor auf die Leinwand

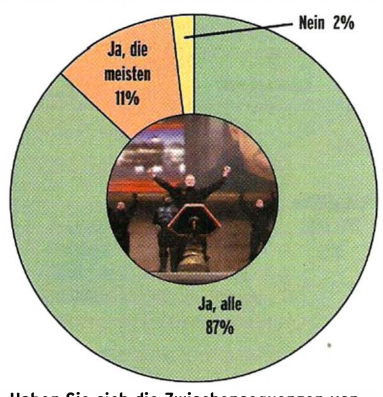
FILMREIF C&C hat neue Maßstäbe bei Videosequenzen gesetzt

Werde ich mir keinesfalls anschauen 11%

Werde ich mir in jedem Fall anschauen 32%

Werde ich mir vielleicht anschauen 57%

Wie groß ist Ihr Interesse am geplanten Command-&-Conquer-Film?

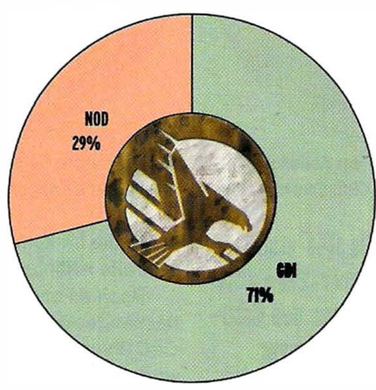


Haben Sie sich die Zwischensequenzen von Command & Conquer 3 angeschaut?

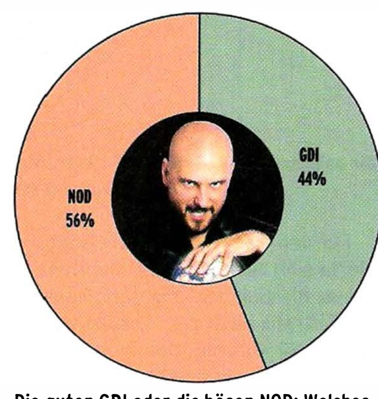


Im Guten wie im Bösen

GDI ODER NOD? Jede C&C-3-Fraktion hat eingeschworene Fans



C&C 3 enthält zwei Feldzüge. Mit welcher Kampagne haben Sie begonnen?



Die guten GDI oder die bösen NOD: Welches ist Ihre Lieblings-Gruppierung?

Alles hört auf mein Kommando: Ohne Tastaturkürzel hätte man vor allem im Mehrspielermodus kaum eine Chance – 54 Prozent machen davon Gebrauch.

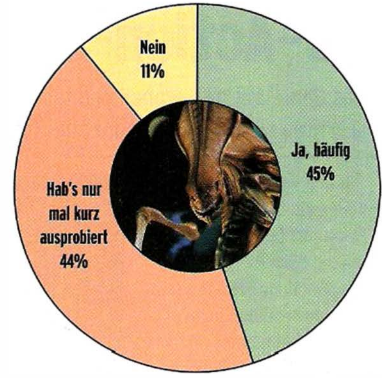
spielen immerhin 59 Prozent. Zudem gestattet es *C&C 3*, einfachere Missionen einfach zu „überspringen". In diesen Vorgeplänkeln geht es meist darum, einen Störfaktor in der eigentlichen Hauptmission zu beseitigen – das können beispielsweise Luftabwehrgeschütze sein, um Kampfhubschrauber den gefahrlosen Einsatz zu ermöglichen. Ansonsten laufen *Command & Conquer*-Missionen traditionell nach einem bewährten Schema ab: Sobald man die ersten Minuten durch Basisverteidigen oder Gebäudesprengen überstanden hat, darf man in aller Ruhe genüsslich einen Stützpunkt ausbauen – Tiberium sammeln, Einheiten produzieren, angreifen. Wie gut dieses Konzept ankommt, beweisen die Feedback-Resultate: Für Missionen, in denen man sich lediglich mit ein oder zwei Super-Einheiten durchschlagen soll, begeistern sich gerade mal 11 Prozent, die überwältigende Mehrheit schwört auf das Einigeln in riesigen, gut abgeschirmten Lagern.

Für jene 15 Prozent, die sich über die Frage „Warum heißt *C&C 3* in Deutschland eigentlich *C&C 3* und überall sonst auf der Welt hingegen *C&C 2*?" den Kopf zerbrechen, hier nochmal die genauen Hintergründe: Als *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* erschien, wurde es in allen Ländern als Auskopplung aus der *C&C*-Serie deklariert und unter dem Namen *Command & Conquer: Red Alert* verkauft. Das macht Sinn, weil auch die Story zeitlich vor Teil 1 angesiedelt ist und man daher eigentlich nicht von einem zweiten Teil reden kann. Nur in unseren Breitengraden verfiel man seinerzeit dem Glauben, dass man den deutschen, österreichischen und Schweizer PC-Spielern bereits mit dem Spielenamen erklären müsste, dass sie damit die *C&C*-Fortsetzung kaufen. Und so begab es sich, dass man hier zu Lande für *Tiberian Sun* einfach „weiterzählte" und auf die Seriennummer 3 kam, während man andernorts erst den zweiten Teil spielt. Inhaltlich sind beide Varianten natürlich völlig identisch. Das heißt fast identisch, denn die deutsche Gesetzgebung macht leider Entschärfungen notwendig: Aus Soldaten werden Cyborgs, aus Blut wird schwarzes Öl, aus coolen Sprüchen werden Peinlichkeiten à la „Ich verliere Servoöl".

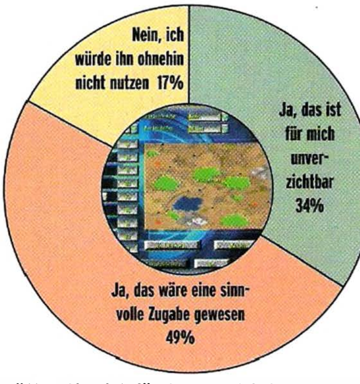
Wie immer baten wir die PC-Games-Leser, einzelne Features mit Schulnoten zu bewerten. Die Notendurchschnitte in

Mission erfolgreich: Wo bleibt der Editor?

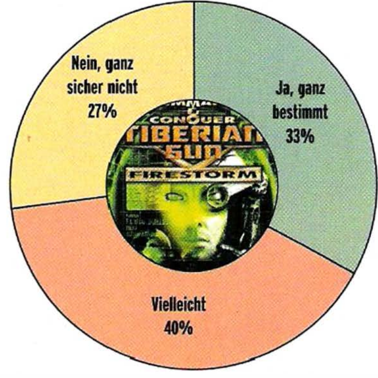
MEHR DAVON Wer C&C 3 durchgespielt hat, lechzt nach zusätzlichen Missionen.



Erstellen Sie mit anderen Echtzeitstrategiespielen (StarCraft, AoE) eigene Szenarien?

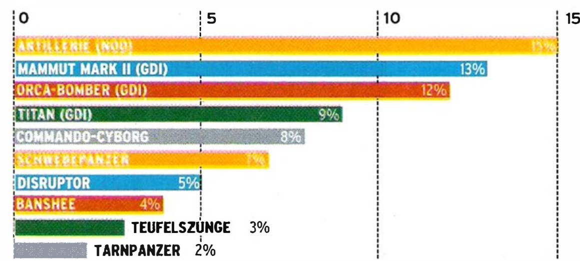


Hätten Sie sich für Command & Conquer 3 einen Karten-/Missions-Editor gewünscht?

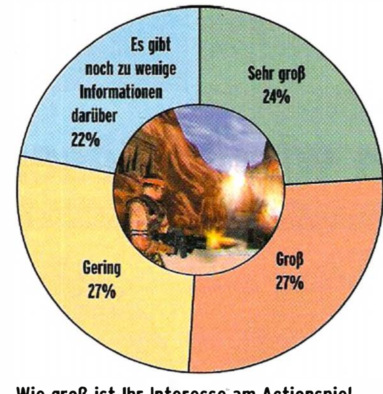


Werden Sie sich die C&C-3-Mission-CD „Firestorm" (erscheint im Februar) kaufen?

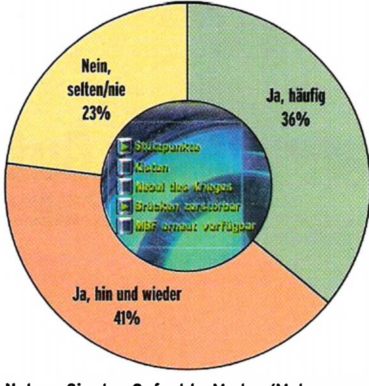
Die C&C-Superstars



Die PC-Games-Leser haben abgestimmt: Das sind die beliebtesten und am meisten eingesetzten C&C-3-Einheiten.



Wie groß ist Ihr Interesse am Actionspiel C&C: Renegade (ehemals C&C: Commando)?



Nutzen Sie den Gefechts-Modus (Mehrspieler-Partie gegen Computergegner)?

den einzelnen Disziplinen fielen höchst unterschiedlich aus: Bestnoten mit dem Einser vor dem Komma kassierten die Zwischensequenzen, die Einsteigerfreundlichkeit, die Einsatzbesprechungen (Briefings) und die Atmosphäre. Mit 3,0 oder schlechter schnitten das Verhalten der eigenen und gegnerischen Einheiten, das Erfahrungssystem, das Stärkegleichgewicht zwischen GID und Nod, die Sprachausgabe und die enttäuschenden Mehrspielermodi ab. Trauriges Schlusslicht bilden die lieblosen Animationen der Fußtruppen, für die es auch die meisten „Sechser" hagelte.

Für den *C&C 3*-Nachfolger kristallisierte sich eine deutliche Mehrheit heraus, die sich den Übergang zu echter 3D-Grafik nach dem Vorbild von *Earth 2150* wünscht. Damit einher geht auch das häufig erwähnteDrehen und Zoomen der Karte. Und am meisten würden sich viele freuen, wenn man sich auf dem Schlachtfeld aus der Ich-Perspektive mit Panzern, Jeeps und Hubschraubern fortbewegen könnte. Gute Nachrichten aus dem Westwood-Hauptquartier in Las Vegas: Genau das ist für die 3D-Action-Auskopplung *C&C: Renegade* geplant, die im kommenden Jahr die Serienreife erlangen soll.

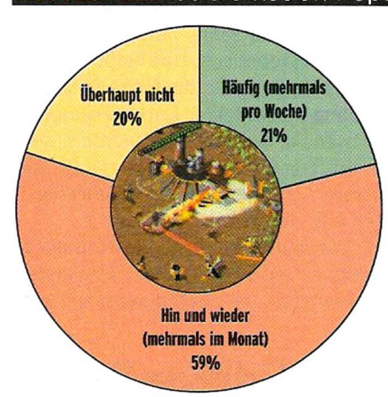
Die fünf meistvermissten Einheiten aus den C&C-Vorgängern: Mammutpanzer, Wassereinheiten Commando-Bot, Transporthubschrauber und Flammenwerfer

Doch so groß, wie die angeblich flächendeckende Enttäuschung über *C&C 3* verschiedentlich dargestellt wird, ist sie keineswegs. Nach den Spielspaß-Wertungen befragt, würden 60 Prozent eine Wertung von 85 Prozent oder mehr vergeben – breite Zustimmung also für das PC-Games-Votum von 88 Prozent. Trotzdem sieht jeder Fünfte das Spiel im 70er-Bereich, was auf eine Menge Unzufriedenheit hindeutet. Beachtliche 60 Prozent der Spieler sehen ihre hoch gesteckten Erwartungen erfüllt, der Kauf von *C&C 4* ist bei 38 Prozent bereits fest eingeplant und die *C&C 3*-Mission-CD würde zumindest von einem Drittel gekauft werden. Dennoch: Unter *C&C 3* hat das Image der Westwood Studios nach Meinung von 43 Prozent der Käufer stark gelitten – schließlich hätte man nach der langen Wartezeit durchaus mit mehr Innovationen rechnen können. Auch die leeren Versprechungen wie etwa der in letzter Sekunde entfernte Tag-/Nacht-Wechsel nimmt man dem Entwicklerteam übel, ganz zu schweigen von den dürftigen Mehrspielermodi und dem fehlenden Editor. Ungeachtet dessen rechnen 56 Prozent die Firma von Louis Castle und Brett Sperry immer noch zu den besten Computerspiele-Herstellern der Welt.

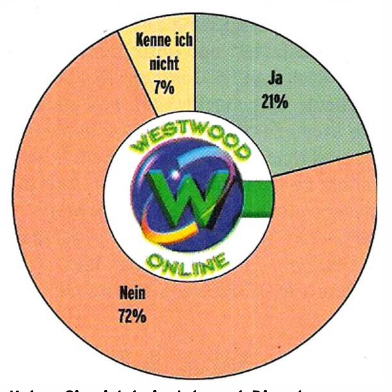
Petra Maueröder

Ein Mehrspieler-Koloss wankt

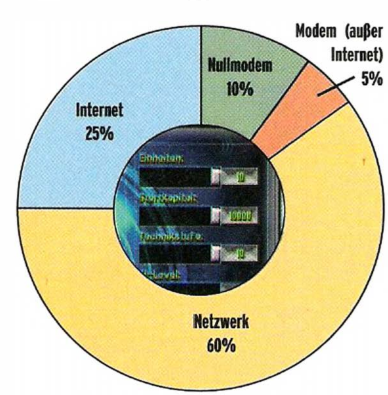
AUSGESPIELT C&C 3 hat an Popularität im Netz eingebüßt



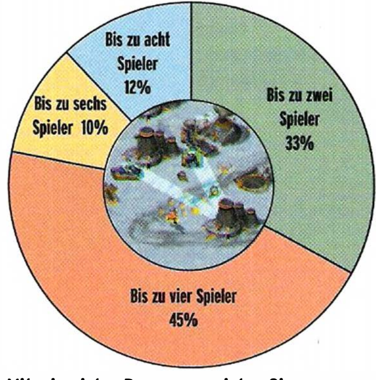
Wie oft nutzen Sie den Mehrspielermodus (Modem, Netzwerk, Internet)?



Haben Sie sich beim Internet-Dienst Westwood Online angemeldet?



Welche Command-&-Conquer-3-Mehrspielermodi nutzen Sie regelmäßig?

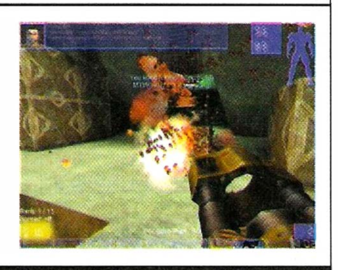


Mit wie vielen Personen spielen Sie normalerweise im Mehrspielermodus?

3D-Action-Spiele

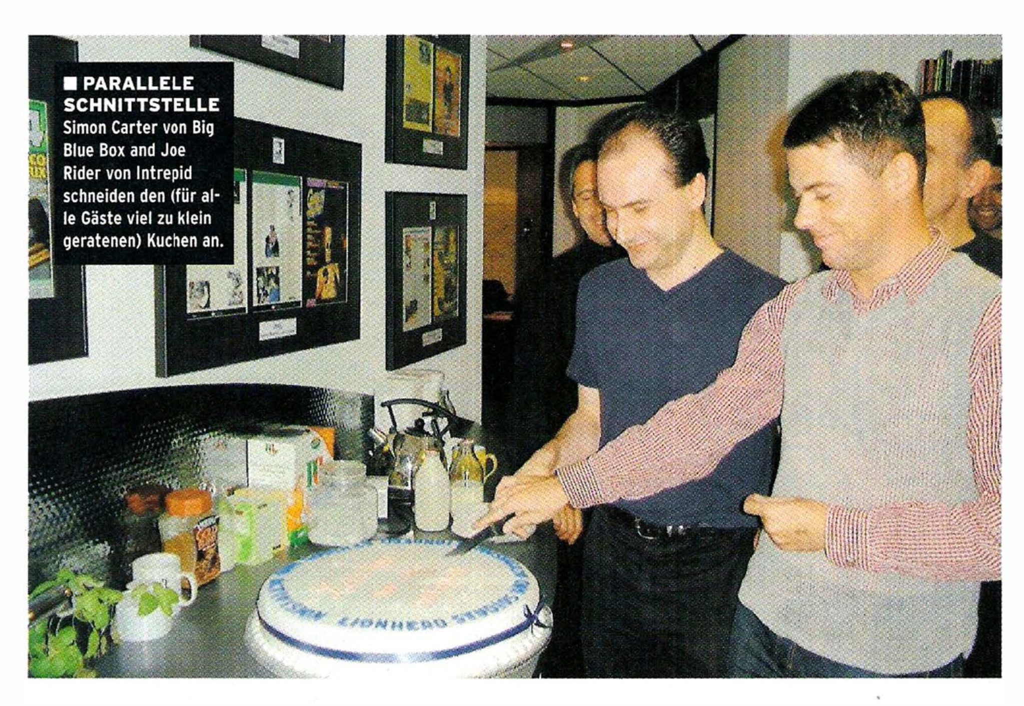
Das Genre mit den schnellsten technologischen Fortschritten steht im Mittelpunkt der nächsten Umfrage.

Sie sind Fan von *Unreal, Half-Life, Quake 3 Arena?* Dann nichts wie mitgemacht beim PC Games-Feedback: Fragebogen und Teilnahmebedingungen finden Sie im entsprechenden Word-Dokument auf der Cover-CD-ROM.



In trockenen Tüchern

Lionhead organisiert für die Satellite Teams Big Blue Box und Intrepid einen Geldgeber und Vertriebspartner. Überraschend für die gesamte Fachwelt hat man sich für den amerikanischen Publisher Activision entschieden.



■ PARALLELE SCHNITTSTELLE Simon Carter von Big Blue Box and Joe Rider von Intrepid schneiden den (für alle Gäste viel zu klein geratenen) Kuchen an.

In der kurzen Geschichte von Lionhead nimmt der 17. September 1999 eine ganz besondere Stellung ein. Die Arbeit eines ganzen Jahres trug endlich Früchte. War es, weil *Black & White* in die Betaphase gegangen ist? Nein, ganz so wichtig war der Tag nun doch nicht. Aber es war definitiv ein Tag, der Lionheads Zukunft in völlig neue Bahnen lenkte ...

Es war ein sonniger Freitag Nachmittag. In unserem kleinen Büro in Guildford befanden sich elf Besucher. Sieben davon waren bekannte Gesichter – die Mitglieder unserer Satellite Teams Big Blue Box und Intrepid. Die anderen vier waren schwer mit Geschenken beladen: mit riesigen Pralinenschachteln und einer Kiste Champagner. Als sich alle um sie herum versammelt hatten und jeder ein Champagnerglas in der Hand hielt, trat Peter einen Schritt nach vorne und wandte sich an die Anwesenden. „Wie ihr wisst", begann er, „haben wir in den letzten Monaten mit etlichen Vertriebsgesellschaften gesprochen, damit Big Blue Box und Intrepid als Lionheads externe Entwicklungsstudios unter Vertrag genommen werden. Während der Meetings kristallisierte sich ein Publisher als derjenige heraus, der die Idee unserer Satellite Teams am besten zu würdigen wusste. Und als der, der die größte Begeisterung über die Spiele von Intrepid und The Box zeigte. Und der auf unsere Bedürfnisse einging. Und der hartnäckiger war als alle anderen... Um es kurz zu machen: Activision und wir haben gerade eine Absichtserklärung abgegeben. Der erste Schritt zu einem Vertriebsvertrag. Jeder erhebe sein Glas auf unseren neuen Vertriebspartner Activision ..."

> **Auch wenn es einem Entwickler gefällt, explodierende Babys in seinem Spiel zu haben, sagt der Vertrieb garantiert Nein.**

Für einen Entwickler ist die Auswahl eines Vertriebspartners eine der wichtigsten Entscheidungen. Sie baut eine Beziehung auf, welche die Zukunft des Entwicklers auf Jahre hinaus beeinflussen kann. Ein Vertriebsvertrag enthält oftmals eine Klausel, die dem Publisher ein Vorkaufsrecht für das oder die nächsten Spiele des Entwicklerteams einräumt. Daher könnte ein solcher Vertrag die beiden Parteien länger aneinander binden als eigentlich erwünscht. Darüber hinaus erwarten viele Vertriebe ein Mitbestimmungsrecht bei sämtlichen Aspekten des Spiels. Da der Publisher viel Geld mit einem Projekt riskiert, möchte er ein Veto-Recht gegen alle „anstößigen" Sachen haben. Würde es beispielsweise einem Entwickler gefallen, explodierende Babys in seinem Spiel zu haben, sagt der Vertrieb garantiert Nein. Er weiß, dass die großen Handelsketten in den USA das Spiel niemals in ihr Programm aufnehmen würden und somit zig-, wenn nicht hunderttausende Verkäufe nicht realisiert werden können. Daher ist es wichtig, dass Entwickler und Vertriebe ständig in engem Kontakt zusammenarbeiten. Ihre Ziele sind letztendlich die gleichen: ein Spiel anbieten zu können, das so erfolgreich wie möglich ist.

Irgendwann waren wir davon überzeugt, dass die Zusammenarbeit mit Julian, Tom und dem Rest von Activision die beste Wahl sei. Es sind Leute, die konstruktive Vorschläge machen und mit denen man ganz unverbindlich auf ein Bier gehen kann. Activision selbst ist eine Firma mit guter Substanz. Wir sind uns sicher, dass Activision immer noch zu den Big Players im Software-Geschäft gehören wird, wenn die Spiele einmal fertig sind. Die Firma kann die vielen Millionen aufbringen, die für eine Finanzierung der Spiele und der Marketing-Kampagnen nötig sein werden. Und sie kam uns bei den Vertragsverhandlungen entgegen – insbesondere akzeptierte sie unsere Abneigung gegen eine Vorkaufsrechts-Klausel. Nach über einem Jahr harter Arbeit trägt das Lionhead-Satellite-Programm erstmals Früchte. Was uns nicht weniger freut als Big Blue Box und Intrepid. Beide Gruppen hatten lange Zeit von der Hand in den Mund gelebt, während sie an den Grundlagen für ihre Spiele arbeiteten. Sie wissen noch nicht, dass die wirklich harte Arbeit jetzt erst beginnt: Sie müssen nun Spiele entwickeln ...

Steve Jackson

Der God-Father der Spiele

Peter Molyneux ist einer der unbestrittenen Superstars der Software-Branche. Gemeinsam mit einem kleinen Team will er sich endlich einen Traum erfüllen.

Name: Peter Molyneux
Alter: 40 Jahre
Ausbildung: Informatiker
Beruf: Spieldesigner
Erster Erfolg: Populous
Erster Misserfolg: Powermonger
Erste Firma: Bullfrog
Zweite Firma: Lionhead
Weltweit verkaufte Spiele: über 11 Millionen

Es gibt nur sehr wenige Ikonen der Software-Industrie und noch weniger, die kontinuierlich neue Spiele erschaffen und damit für Innovationsschübe in der gesamten Branche sorgen. Obwohl er längst nicht mehr arbeiten müsste, gründete Molyneux unlängst eine Firma, um unbeeinflusst von kommerziellen Zwängen seine Software-Visionen Realität werden zu lassen.

Peter und sein Team investieren ihr Herzblut in das Spiel *Black & White*. Peter sorgt für die Inspirationen, aber das Team junger, hochmotivierter Spezialisten zeigt, wie wichtig deren Fachkenntnisse sind, um Peters eigene zu ergänzen. „Ich war mir – nicht ohne Absicht – immer im Unklaren über die eigentliche Spielidee. Ich gab immer nur einige wenige Informationen an meine Mitarbeiter und die Presse weiter, die dann versuchten, das Gehörte zu interpretieren. Ich beschränkte mich auf Details wie Zaubersprüche, Bedienung oder Spielfiguren, das eigentliche Spielprinzip und auch die Story entwickelte sich dann ganz von selbst in den Köpfen Anderer. Obwohl *Black & White* also quasi ein Werk der Allgemeinheit ist, wird es jeden verblüffen. *Black & White* ist unser erstes Spiel, also muss es ganz besonders innovativ und originell sein. Es wird sich weder um ein God-Game noch um ein Echtzeitstrategiespiel handeln, sondern um ein Rollenspiel, in dem man Gott spielt."

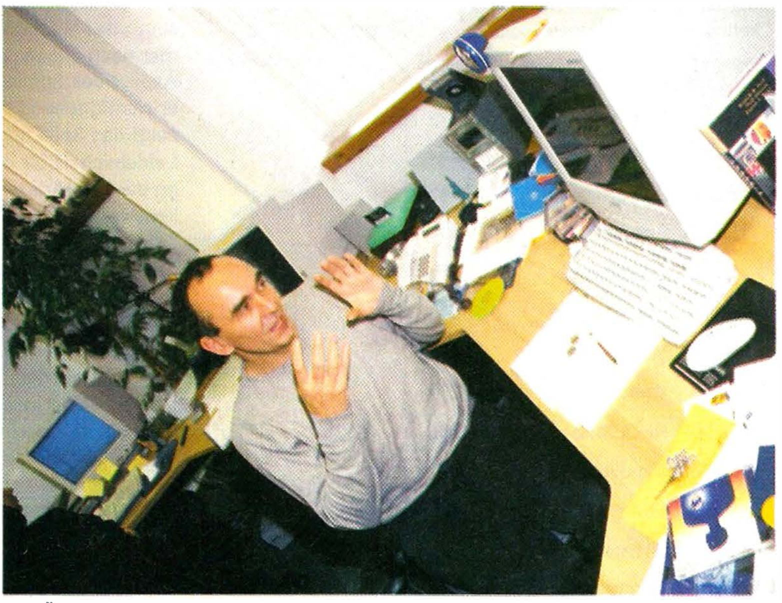
Peter Molyneux hat immer versucht, in seinen Spielen eine komplexe Welt zu erschaffen, die zwar in sich geschlossen und stabil ist, aber von außen beeinflusst und in ein Ungleichgewicht gebracht werden kann. Auch *Black & White* basiert auf diesem Grundgedanken. „Wir haben eine ganze Welt kreiert, in der der Spieler alle denkbaren Freiheiten hat. Mit dieser Welt wird eine Geschichte erzählt, die sich abhängig von den Handlungen des Spielers entwickelt. Diese Geschichte wird von uns strengstens geheim gehalten. Wenn sie bekannt wäre, würde das den meisten Spielern den Spielspaß verderben."

Alle Spiele, für die Peter Molyneux bislang verantwortlich war, besaßen keine Hintergrundgeschichte. In *Dungeon Keeper* war man ein „Böser Bube" und wurde einfach immer böser. *Populous*, *Powermonger* und *Theme Park* verfügten ebenfalls über keine Story, sogar *Syndicate* war diesbezüglich sehr schwach. „Es kam mir der Gedanke, dass es doch fantastisch wäre, das Spiel als Hauptfigur einer richtigen Geschichte zu erleben. Aber einer Geschichte, in der man jederzeit eine Auszeit nehmen und mit seiner Spielfigur etwas anderes machen kann. Beispielsweise an einem Online-Spiel teilnehmen. In der Online-Welt könnte sich die Figur weiterentwickeln und anschließend wieder in die Geschichte eintreten. Ich möchte, dass die Spieler in die Hintergrundgeschichte von *Black & White* eintauchen können wie in keinem anderen Spiel. Miyamoto hat mich dazu inspiriert, der Schöpfer von *Zelda*. Sein Spiel ist eigentlich ein Rollenspiel, aber wenn man es genauer betrachtet, ist es nur ein Jump&Run. Allerdings ist es in ein ganzes Spieluniversum mit einer fantastischen Hintergrundgeschichte eingebunden – das war verdammt clever."

Der andere Aspekt von *Black & White* ist typisch für Peter Molyneux' Auffassung des idealen Spiels. „Man muss beim Spieler eine Leidenschaft



Ich habe immer nur meine Ideen zu einzelnen Details veröffentlicht. Black & White hat sich anschließend in den Köpfen der Allgemeinheit entwickelt.
Peter Molyneux

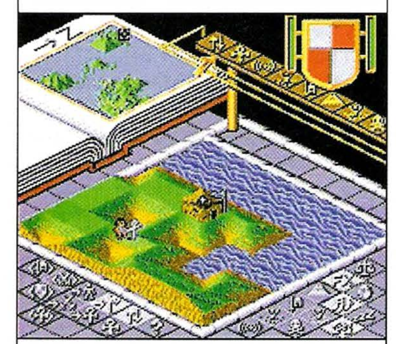


ERKLÄREN Der Gründer von Bullfrog gerät sofort ins Schwärmen, wenn er seine Ideen präsentieren kann. In allen Punkten verstanden zu werden, ist ihm dabei am wichtigsten.

■ GENUSS-MENSCH Sterile Büros sind Molyneux ein Gräuel. In seinem Haus sowie im Lionhead-Büro sind „Kuschelecken".

Softografie

Jedes der dreizehn Spiele verkaufte sich mindestens 400.000 mal.



POPULOUS stellte den Schöpfungsakt der beliebten God-Games dar.

Nachdem Peter Molyneux kurze Zeit als Systemanalyst gearbeitet hatte, entdeckte er seine Leidenschaft für Spiele. Er konvertierte das Spiel *Druid II, the Enlightenment* auf den Amiga und gründete anschließend mit seinem Freund Les Edgar die Firma Bullfrog. Als Programmierer, Spieldesigner oder Producer war er für insgesamt 13 Spiele verantwortlich. Alleine von *Populous* wurden über 3 Millionen Stück verkauft, von *Theme Park* bislang immerhin 1,7 Millionen. Sogar in diesem Jahr wurden noch Stückzahlen von *Populous* unter das Volk gebracht. 1995 verkaufte er die Firma an Electronic Arts, was ihn zu einem der reichsten Männer Englands machte. Als Geschäftsführer blieb ihm nur noch wenig Zeit für Spieldesign und Entwicklung, so dass er die Firma nach der Fertigstellung seines visionären *Dungeon Keeper* die Firma verließ. In seiner neuen Firma Lionhead nimmt er sich wieder Zeit für die Spiele, während er Vertrieb und Marketing an andere Firmen abgibt.

Jahr	Titel	Wertung
1988	Fusion (Amiga)	- %
1989	Populous	92%
1991	Powermonger	77%
1992	Populous 2	76%
1993	Syndicate	82%
1994	Theme Park	86%
1994	Magic Carpet	90%
1995	Magic Carpet 2	92%
1995	Hi-Octane	89%
1996	Syndicate Wars	85%
1996	Gene Wars	70%
1997	Theme Hospital	81%
1997	Dungeon Keeper	91%
2000	Black & White	- %

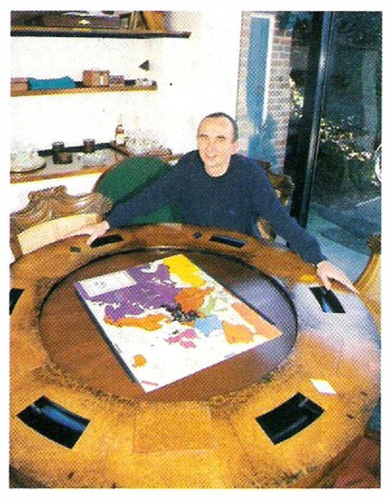


■ SÜCHTIG NACH SPIELEN Weit über 1.000 Computer- und Brettspiele sind im Besitz von Lionhead - und werden fast jeden Abend gespielt.

Man muss beim Spieler eine Leidenschaft erzeugen. Er muss sich um die Kreaturen sorgen, er muss Verantwortung für sein Volk übernehmen wollen.
Peter Molyneux

erzeugen. Er muss sich um die Kreaturen sorgen, er muss Verantwortung für sein Volk übernehmen wollen. Erst wenn ich es schaffe, den Spieler mitten in das Geschehen hineinzuversetzen, habe ich ein gutes Spiel." In *Black & White* soll dies mittels einer einzigen Spielfigur geschehen. Am Anfang wählt der Spieler ein wehrloses Tier aus, päppelt es auf, trainiert es und erzieht es. Man kann es schlagen, grausam zu anderen Kreaturen sein - das Wesen wird den Spieler immer noch lieben. Wenn Peter diesen Aspekt des Spiels demonstriert, wird er richtiggehend euphorisch. Peter zeigt das Spiel nicht, er lebt es. Seine Leidenschaft für das jeweilige Spiel, an dem er gerade arbeitet, ist bemerkenswert. Wo andere Entwickler ins Prahlen geraten und ihre eigenen Verdienste in den Mittelpunkt stellen, versucht Peter, die Einzelheiten zu erklären. Er vergewissert sich, dass die Bemühungen, neue Ziele zu erreichen, begriffen werden, und beobachtet dabei, wie seine Ideen ankommen. „Nur über die Interaktion mit der Presse und der Öffentlichkeit können wir erkennen, ob wir verstanden werden. Wir würden niemals ein Spiel veröffentlichen, dessen Funktionen unklar sein können. Viele Entwickler sind so überzeugt und verblendet, dass sie das Feedback von außen gar nicht wahrnehmen können oder wollen."

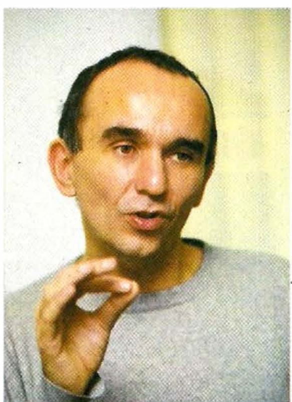
In der Künstlichen Intelligenz sieht Molyneux einen weiteren Ansatzpunkt, den Spieler stärker an ein Programm zu fesseln. Nur mit einer „echten" Intelligenz meint er, dem Spieler wirkliches Leben vorgaukeln zu können. „Es gibt KEINE Parameter. Es gibt nur Hunderte von Variablen, von denen wir selbst nicht wissen, wie sie zusammenarbeiten. Es gibt keine Wenn-dann-Konstrukte." Die Spielfiguren finden selbst heraus, wie sie ein Ziel erreichen. Sie entwickeln sogar Gefühle. Irgendwann kommen sie zu einem Punkt, an dem sie ihr Volk lie-

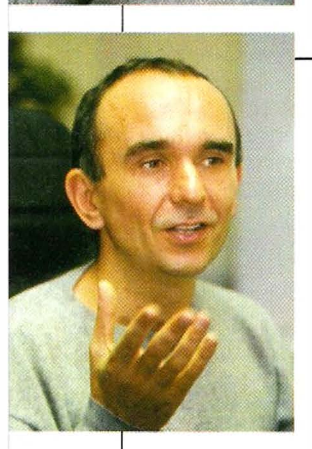


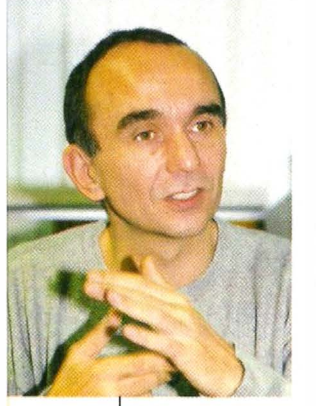
HERRSCHER DER WELT Die Liebe zu God-Games zeigt sich auch in Molyneux' Inventar.

Erst wenn ich es schaffe, den Spieler mitten in das Geschehen hineinzuversetzen, habe ich ein gutes Spiel erschaffen.
Peter Molyneux

■ **KOMPROMISSBEREIT** Viele Monate lang war in Molyneux' Wohnhaus das Büro von Lionhead untergebracht.







Peter über Molyneux

Peter Molyneux bevorzugt das offene Gespräch, in dem er seine Standpunkte erläutern kann. Hier sind die Antworten, die wir ihm dennoch abringen konnten.

Diese Person bewundere ich am meisten:
Miyamoto, der *Zelda* geschrieben hat. Er macht aus einer schlichten Spielidee ein großartiges Erlebnis. Das ist auch das Spiel, an dem ich am liebsten mitgearbeitet hätte.

Was wäre, wenn ...?
Wenn ich es nicht in die Welt der Computerspiele geschafft hätte – ich möchte es mir gar nicht vorstellen, wo ich dann wäre. Ich habe den schweren Verdacht, dass ich nicht besonders intelligent bin. Ich kann nicht schreiben oder zeichnen, Musik spielen und sportlich bin ich auch nicht. Ich wäre wahrscheinlich in einer Firma und würde mich höllisch schlecht fühlen. Wenn ich intelligent wäre, wäre ich wohl in die Genforschung gegangen.

Lifestyle?
Ändert sich. Vor zehn Jahren lebte ich von gebackenen Bohnen und konnte meine Rechnungen nicht bezahlen. Heute müsste ich nicht mehr arbeiten, aber ich liebe es, mir Spiele einfallen zu lassen. Ich habe versucht, damit aufzuhören, aber nach etwa einer Woche fiel mir die Decke auf den Kopf. Letztendlich mache ich aber, was mir gefällt. Das ist mein Leben!

Versteckte Talente?
Was ich wirklich kann, ist Talente zu entdecken alles aus jemandem herauszuholen. Als ich Glen Corpes, der viele Spiele für Bullfrog geschrieben hat, das erste mal gesehen habe, war er ein Datentypist und hatte mit Spielen nichts am Hut. Aber nachdem ich mit ihm gesprochen hatte, wusste ich, dass er ein Genie ist.

Meine Freizeit verbringe ich mit ...
Meine Liebe und Leicenschaft gehört alleine den Computerspielen. Ich habe keine Hobbys. Unter der Woche schalte ich niemals wirklich ab. Ich arbeite von 11 Uhr morgens bis 5 Uhr am nächsten Tag. Nur am Wochenende gehe ich nicht einmal in die Nähe eines Computers – ich betrinke mich mit meinen Freunden. Ich sehe nicht einmal fern. Ich habe einfach keinen Platz für Hobbys in meinem Hirn.

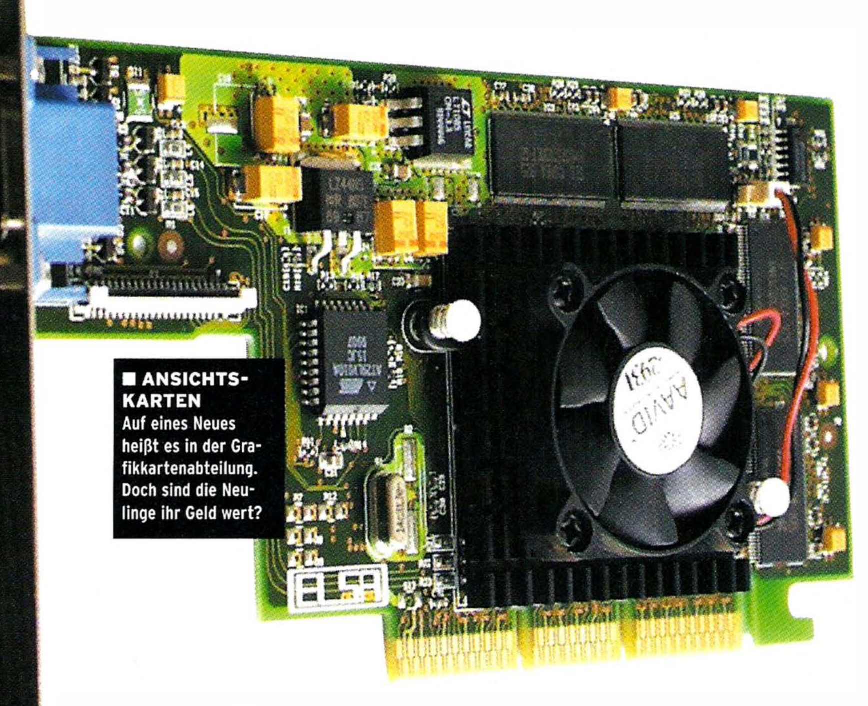
Woher kommen die Inspirationen?
Die Spielideen? Sie fallen mir plötzlich ein. Zu allen möglichen Gelegenheiten. Aber es wäre unfair zu behaupten, dass ich die Spiele entwerfe. Ich habe nur einen Gedanken, der dann von einem ganzen Team zu einer Spielidee ausgearbeitet wird.

ben oder hassen – oder es ihnen so egal ist, dass sie überlaufen. Nur an einer Stelle gibt es vorgegebene Information: wenn eine Spielfigur geboren wird. Dann wird ihr mitgeteilt, dass ein Baum schwer ist und dass eine Kuh aus Fleisch gemacht sein könnte. Einfache Daten, aus denen die Spielfigur ihre eigenen Schlüsse zieht. „Wer Isaac Asimov gelesen hat, wird die Grundprinzipien verstehen. Er schrieb über Roboter, die zwar Freiheiten haben, aber drei Gesetzen gehorchen müssen: Sie dürfen keine Menschen töten, sie dürfen durch ihre Tätigkeiten keine Menschen verletzen und sie müssen auf Menschen hören sowie sich selbst erhalten, solange dies die ersten beiden Gesetze nicht verletzt." *Black & White* basiert auf ähnlichen Gesetzen: Die Figuren glauben bedingungslos an den Spieler, sie dienen dem Spieler, so gut sie können, und letztlich achten sie auch auf sich. „Auf diese Weise wird man zum Teil des virtuellen Lebensraums. Die Spielfiguren führen zwar ihr eigenes Leben, aber sie wenden sich ständig an den Spieler, beten ihn an, fürchten ihn. Damit ist es ein Rollenspiel, eine Haustiersimulation, ein Strategiespiel, ein Kriegsspiel – je nachdem, was man daraus macht. Letztendlich hat sich *Black & White* aus allen meinen bisherigen Spiele entwickelt. Allerdings konnte ich alle meine bisherigen Fehler berichtigen."

Derek de la Fuente/Harald Wagner

Die Zukunft ist nah

Die Grafikkarten für das neue Jahrtausend - Was der Spieler beim Einkaufsbummel beachten muss



■ ANSICHTSKARTEN Auf eines Neues heißt es in der Grafikkartenabteilung. Doch sind die Neulinge ihr Geld wert?

Rechtzeitig zum Weihnachtsfest stehen aufrüstungswillige Spieler erneut vor der Qual der Grafikkartenwahl. Wir wollen Sie bei dieser schwer wiegenden Entscheidung nicht im Regen stehen lassen.

Kaum ist der Marathon der neuen Grafikchips und -karten einigermaßen ausgestanden, meldet sich auch schon die nächste Platineninvasion an. Zweifelsohne gibt es kein anderes Hardwarethema, das die Gemüter derart erhitzt und regelrechte Glaubenskriege entfacht. Schon Monate vor der Veröffentlichung eines Grafikchips wird über dessen Leistungsfähigkeit im Internet spekuliert. Doch wohin steuert das Hardwareschiff wirklich? Und gehen die Spiele in dieselbe Richtung?

Nvidia und S3 machen bei ihren Neuentwicklungen einen gemeinsamen Vorstoß Richtung Geometrieberechnungen auf dem Grafikchip. Der GeForce 256 und der Savage2000 brauchen keine CPU mehr, um die notwendigen Polygondaten bereitzustellen. Fakt ist, dass die Spieleentwickler noch einige Zeit brauchen werden, um hierfür erste Titel bereitzustellen. Erschwerend kommt hinzu, dass weder 3dfx noch ATI ihrer neuen Chipgeneration einen Geometrieprozessor spendieren. Damit bleibt die Hardwarebasis für solche Programmierambitionen eingeschränkt. Wovon man jedoch ausgehen kann, ist die wachsende Bedeutung der Kompression von Texturen. Damit werden Spielelandschaften Realität, die man heute nur von glanzpolierten Grafikdemos her kennt. Da alle Chipentwickler zumindest am DirectX-Strang ziehen, sind hier die größten Fortschritte zu erwarten. Als Marketing-Gag kann man das Thema AGP 4X bezeichnen. Schon bei der letzten Grafikgeneration hieß es, dass die schnellere Anbindung der Grafikkarte an den Hauptspeicher notwendig sei. Doch selbst jetzt gibt es keine geeigneten Mainboards mit AGP4X. Dagegen sind Grafikplatinen mit Dualprozessoren ein brandheißes Thema. ATI macht es mit der Rage Fury MAXX vor, die zwei Chips mit eigener Speicheranbindung serviert. 3dfx soll ebenfalls an zusammenschaltbaren Chips arbeiten. Auch DDR (=Double Data Rate) SDRAM wird an Bedeutung gewinnen, der die doppelte Datenbandbreite gegenüber regulärem SDRAM bietet. Er macht Schluss mit dem Schwächeln von Karten in hohen Auflösungen und Farbtiefen. Performance-Puristen sollten ein Auge auf GeForce-Karten mit diesem Killer-RAM haben. Alle anderen Zocker dürfen sich auf saftige Preissenkungen freuen, die durch die anstehenden Neuvorstellungen ausgelöst werden.

Thilo Bayer

Ein Model namens Wanda

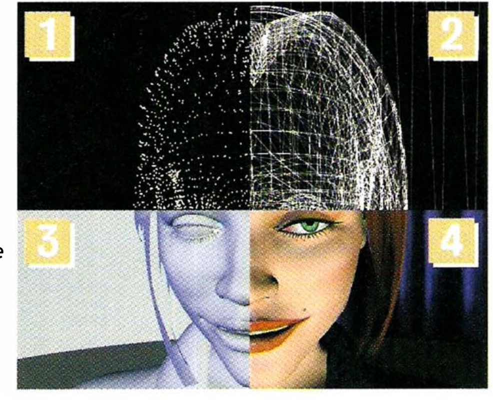
Nvidia demonstriert die Geometriefähigkeiten des GeForce 256 gerne mit der Polygonpuppe Wanda. Wir zeigen Ihnen die verschiedenen Rechenetappen.

Koordinatenmodell
Mit einzelnen Punkten beginnt die Renderarbeit

Drahtgittermodell
Beim Drahtgitter deuten sich konkrete Formen an

Polygonmodell
Nun werden die Polygone einfach eingefärbt

Rendermodell
Die fertig texturierte Wanda beim Lächeltest





MEINUNG

Die Spiele für die neue Grafikkarten-Generation müssen erst noch programmiert werden.

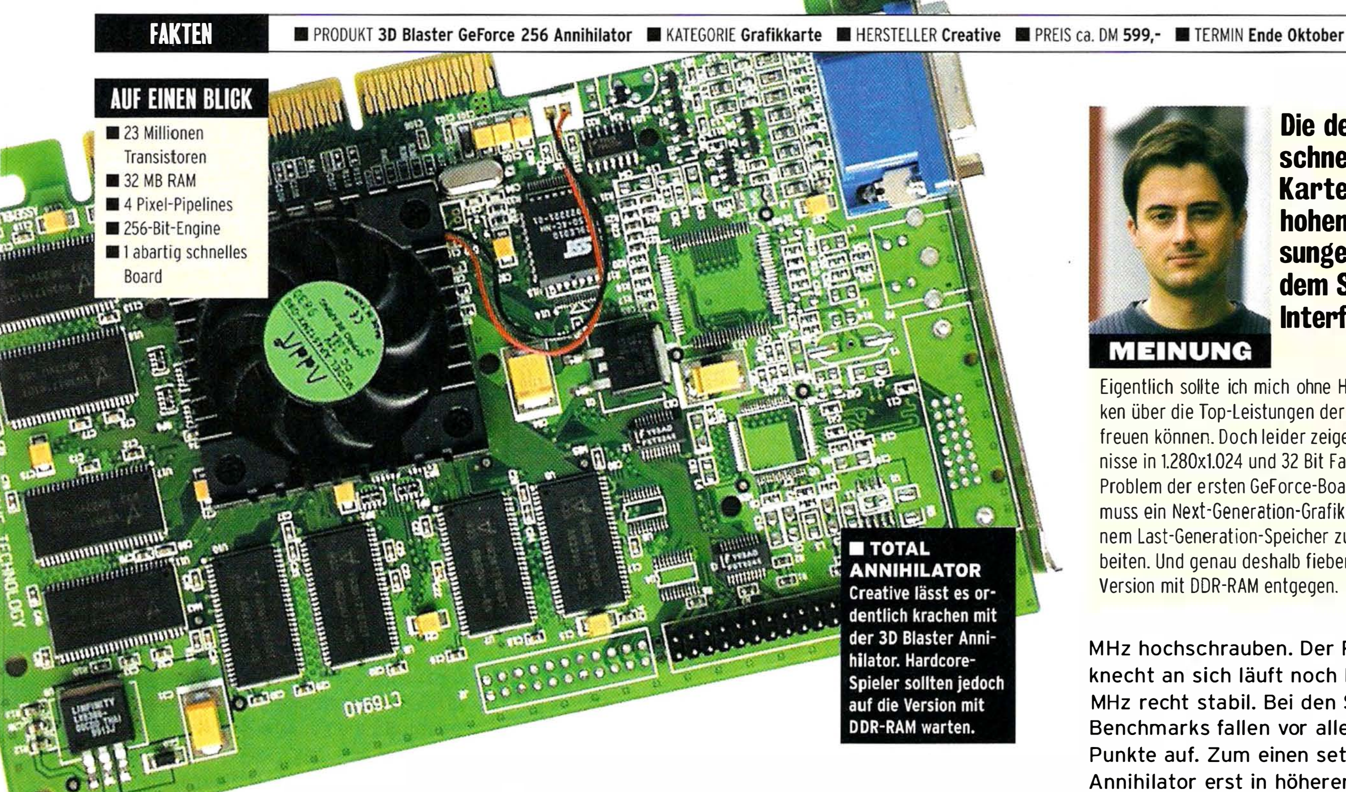
Thilo Bayer

Jetzt oder später kaufen - das ist hier die Grafikkarten-Frage. Technikjünger oder High-End-Zocker mit 21-Zoll-Bildschirm brauchen darauf keine Antwort. Alle normalsterblichen Spieler sollten wissen, dass die „alte" Platinengeneration für aktuelle Spiele ausreicht. Erst zukünftige Titel wie *Quake 3 Arena* reizen die neuen Boliden aus. 600 Mark aufwärts für eine Platine sind kein Pappenstiel.

Geometrie-Bodybuilder

Creative springt auf den flotten GeForce-256-Zug auf.

FAKTEN ■ PRODUKT **3D Blaster GeForce 256 Annihilator** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **Creative** ■ PREIS ca. DM **599,-** ■ TERMIN **Ende Oktober**



AUF EINEN BLICK
- 23 Millionen Transistoren
- 32 MB RAM
- 4 Pixel-Pipelines
- 256-Bit-Engine
- 1 abartig schnelles Board

■ TOTAL ANNIHILATOR
Creative lässt es ordentlich krachen mit der 3D Blaster Annihilator. Hardcore-Spieler sollten jedoch auf die Version mit DDR-RAM warten.

Erster! Creative gebührt die Ehre, als erster Hersteller ein GeForce-Board bei uns abgeliefert zu haben. Ist der neue Stern am Grafikhimmel auch im Spieleeinsatz vorne?

Nvidia ist schon gemein. Da haben die Käufer von TNT2-Ultra-Platinen kaum Zeit, sich an den rasend schnellen und wunderschönen Spielebildern satt zu sehen, schon liefert der Riva-Erfinder mit dem GeForce 256 den nächsten Grund ab, das Sparbuch auf eventuelle Rücklagen zu durchforsten. Und Creative ist spätestens mit dem GeForce zum Nvidia-Vorreiter mutiert, da der Multimediagigant das Referenzdesign für die Wunderkarten entwickelt hat.

In der schicken Verpackung findet der Käufer die eigentliche Platine mit 32 MByte SDRAM, eine 7-Level-Version von Interplays *Evolva* (ca. 75% des Spiels) sowie den erprobten Software-DVD-Player WinDVD. Eigentlich sollten noch mehr Spiele mit hohen Polygonanforderungen beigepackt werden, mangels geeigneten Zockermaterials wurde dieses Vorhaben aber auf Eis gelegt. Der GeForce-Chip rechnet mit den standardmäßigen 120 MHz, während der SDRAM mit 166 MHz arbeitet. Da der Speicher mit 5,5 ns Zugriffszeit werkelt, lässt sich dieser aber problemlos auf 183 MHz hochschrauben. Der Rechenknecht an sich läuft noch bis 130 MHz recht stabil. Bei den Spiele-Benchmarks fallen vor allem zwei Punkte auf. Zum einen setzt sich die Annihilator erst in höheren Auflösungen (ab 1.024x768) messbar von der Konkurrenz ab; in 800x600 bestehen nur geringe Unterschiede zu den übrigen 3D-Platinen. Zum anderen ist die Spielegeschwindigkeit in 32-Bit-Farbtiefe sehr stark von der Speicherleistung abhängig, da hier massive Datenmengen transportiert werden müssen. Die ersten GeForce-Karten sind mit ihrem normalen SDRAM-Speicher hier im Nachteil. Creative wird deshalb Ende November eine GeForce-Version mit Double Data Rate SDRAM nachschieben, welche die doppelte Speicherbandbreite anbietet. Für dieses Rechenmonster wird der High-End-Spieler 800 Mark auf den Ladentisch blättern müssen.

Thilo Bayer

MEINUNG

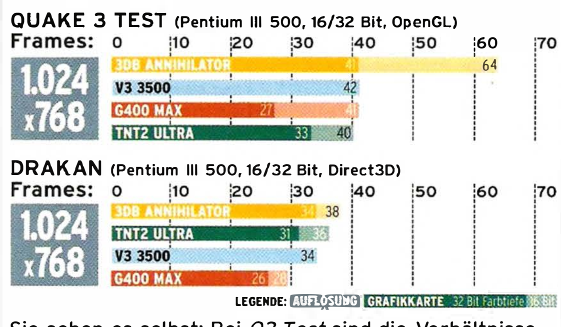
Die derzeit schnellste Karte leidet in hohen Auflösungen unter dem Speicher-Interface.

Thilo Bayer

Eigentlich sollte ich mich ohne Hintergedanken über die Top-Leistungen der Annihilator freuen können. Doch leider zeigen die Ergebnisse in 1.280x1.024 und 32 Bit Farbtiefe das Problem der ersten GeForce-Boards auf. Hier muss ein Next-Generation-Grafikchip mit einem Last-Generation-Speicher zusammenarbeiten. Und genau deshalb fiebere ich der Version mit DDR-RAM entgegen.

Grafikgeschwindigkeit

Ist die Annihilator schneller als die Konkurrenz?



Sie sehen es selbst: Bei *Q3 Test* sind die Verhältnisse klar, bei *Drakan* kann sich die GeForce kaum profilieren.

TESTURTEIL 3D Blaster GeForce 256 Annihilator

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

3DB Annihilator 12/99
Der verbaute GeForce-256-Chip zeigt der aktuellen Konkurrenz der Marke Matrox oder 3dfx die Zähne.

AGP-V3800 UD 9/99
Das Ausstattungsmonster mit TNT2 Ultra setzt heute noch Maßstäbe.

Millennium G400 MAX 9/99
Dank einem neuen OpenGL-Treiber klettert die MAX deutlich nach oben.

Voodoo3 3500 TV 10/99
Wer es multimedial und pfeilschnell in 3D liebt, ist hier gut aufgehoben.

AUSSTATTUNG ..... Gut
Leider kein TV-Ausgang, ansonsten vorbildlich.

FEATURES ..... Sehr gut
GeForce-Features sind momentan konkurrenzlos.

PERFORMANCE ..... Sehr gut
Schneller geht es in 3D im Moment nicht.

90%
WERTUNG

HERSTELLER
Creative

TELEFONSERVICE
0 69-66 98 29 00

STÄRKEN
- ✔ Sehr gute OpenGL-Leistung
- ✔ Stark in hohen Auflösungen
- ✔ Stabile Treiber
- ✔ Gute DVD-Leistungen

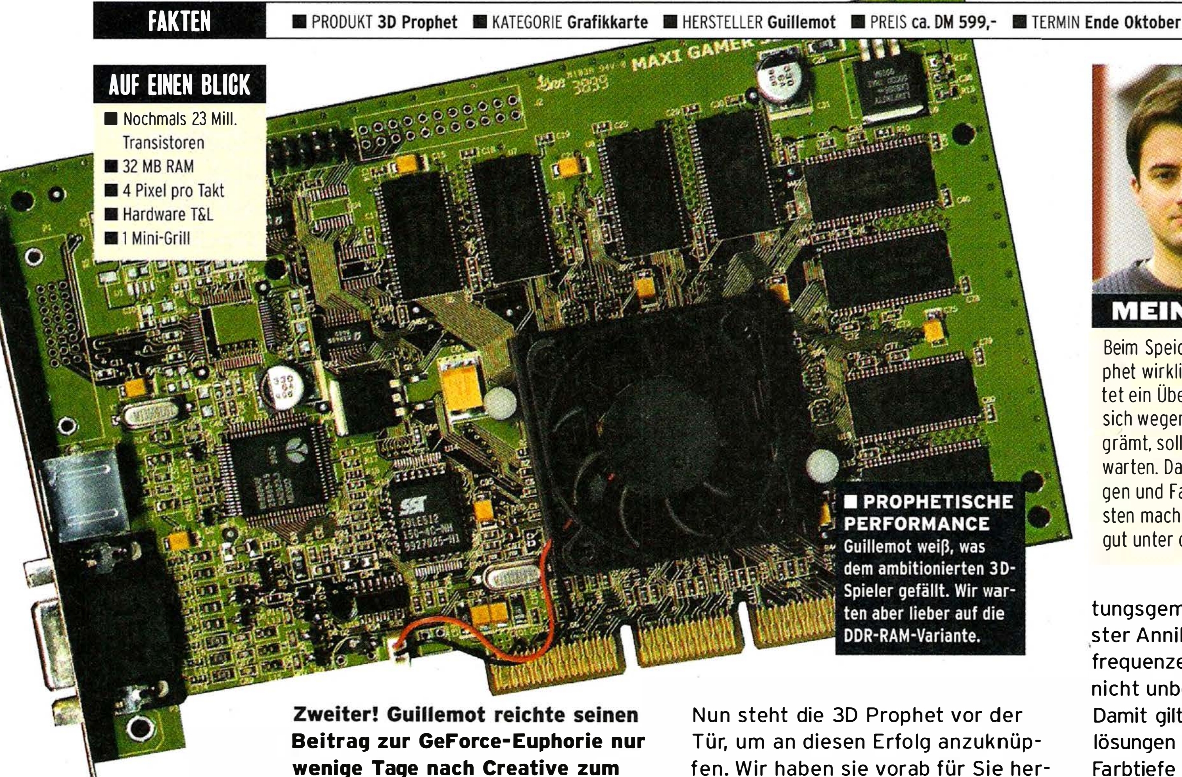
SCHWÄCHEN
- ✘ Hohe Investitionskosten
- ✘ Fühlbare Hitzeentwicklung
- ✘ Veraltetes Speicherinterface
- ✘ Kein TV-Ausgang

Polygon-Prophezeihung

Guillemot macht seine Prophezeiung wahr und veröffentlicht einen Spielebeschleuniger der High-End-Klasse.

FAKTEN ■ PRODUKT **3D Prophet** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **Guillemot** ■ PREIS **ca. DM 599,-** ■ TERMIN **Ende Oktober**

AUF EINEN BLICK
- Nochmals 23 Mill. Transistoren
- 32 MB RAM
- 4 Pixel pro Takt
- Hardware T&L
- 1 Mini-Grill



■ PROPHETISCHE PERFORMANCE Guillemot weiß, was dem ambitionierten 3D-Spieler gefällt. Wir warten aber lieber auf die DDR-RAM-Variante.

Zweiter! Guillemot reichte seinen Beitrag zur GeForce-Euphorie nur wenige Tage nach Creative zum Zirkeltraining ein. Wie groß sind die Unterschiede zur 3D Blaster Annihilator?

Guillemot kann mittlerweile auf eine stattliche Grafikkarten-Karriere zurückblicken. Nach der anfänglichen Voodoo-Ausrichtung hat der Multimedia-Spezialist aus Frankreich sein Fähnchen in den Nvidia-Wind gehängt. Das Resultat kann sich bisher sehen lassen. Die Xentor mit TNT2 und 16 MByte RAM war der Preis-Leistungs-König, während die Ultra-verstärkte Xentor 32 bei Geschwindigkeitsfreaks für Furore machte.

Nun steht die 3D Prophet vor der Tür, um an diesen Erfolg anzuknüpfen. Wir haben sie vorab für Sie hereingelassen und das letzte Quäntchen Spielegeschwindigkeit aus ihr herausgequetscht.

Am Anfang war die Verkaufsverpackung. Diese beherbergt die prophetische Platine mit 32 MByte SDRAM und TV-Ausgang (S-Video) sowie einen Software-DVD-Player von Xing. Wie bei der Annihilator von Creative erledigt ein 120 MHz schneller GeForce-Chip die anstehenden Rechenaufgaben. Der dazugehörige SDRAM arbeitet mit 166 MHz, kann dank 5,5 ns Zugriffszeit aber problemlos bis 183 MHz hoch geschraubt werden. Will man den Propheten richtig übertakten, sollte man für eine passive Kühlung des Speichers sorgen. Im Benchmark-Parcours schlägt sich die 3D Prophet erwartungsgemäß genauso wie die 3D Blaster Annihilator. Bei identischen Taktfrequenzen und Treibern war dies auch nicht unbedingt anders zu erwarten. Damit gilt die Faustregel, dass in Auflösungen ab 1. 024x768 und in 32 Bit Farbtiefe Performance-Pluspunkte gegenüber der Konkurrenz zu erwarten sind. Die Quake-3-Benchmarkwerte fallen besonders gut aus, auch wenn die Bandbreite des SDRAM-Speichers in 32 Bit relativ schnell zum Performancekiller mutiert. Die für Ende November angekündigte 3D Prophet DDR mit doppelt so schnellem Speicher dürfte auf jeden Fall Abhilfe schaffen. Leider frisst dieser Speicherspaß ein dickes Loch in den Geldbeutel; Guillemot rechnet mit knapp über 800 Mark Investitionskosten. Für Besitzer aktueller High-End-Platinen (G400 MAX, V3 3500, TNT2 Ultra) ergibt sich im Moment kein zwingender Aufrüstungsgrund. Das wird sich mit der DDR-GeForce aber ändern.

Thilo Bayer

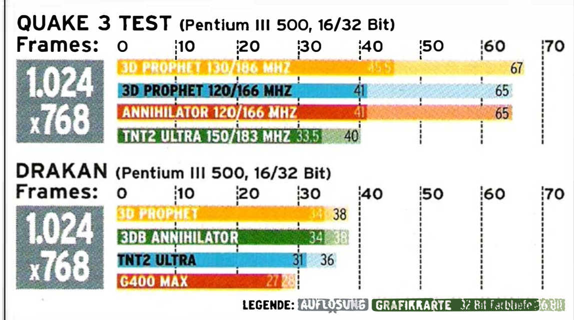
Höchstleistungen ja. Aber das Maximum wird durch die Speicherbandbreite verhindert.

MEINUNG Thilo Bayer

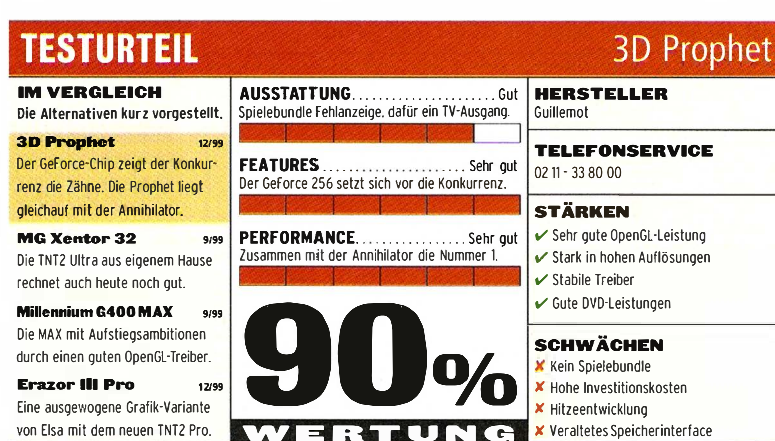
Beim Speicher des Propheten! Was die Prophet wirklich in Spielen leisten könnte, deutet ein Übertakten des RAMs schon an. Wer sich wegen knapp 200 Mark Aufpreis nicht grämt, sollte auf die Variante mit DDR-RAM warten. Damit bereiten auch hohe Auflösungen und Farbtiefen keine Probleme. Ansonsten macht sich auch die reguläre Prophet gut unter dem Weihnachtsbaum.

Grafikgeschwindigkeit

Wie schnell ist die 3D Prophet in Spielen?



Taktet man die 3D Prophet etwas höher, fallen die Performanceeinbrüche in 32 Bit deutlicher geringer aus.



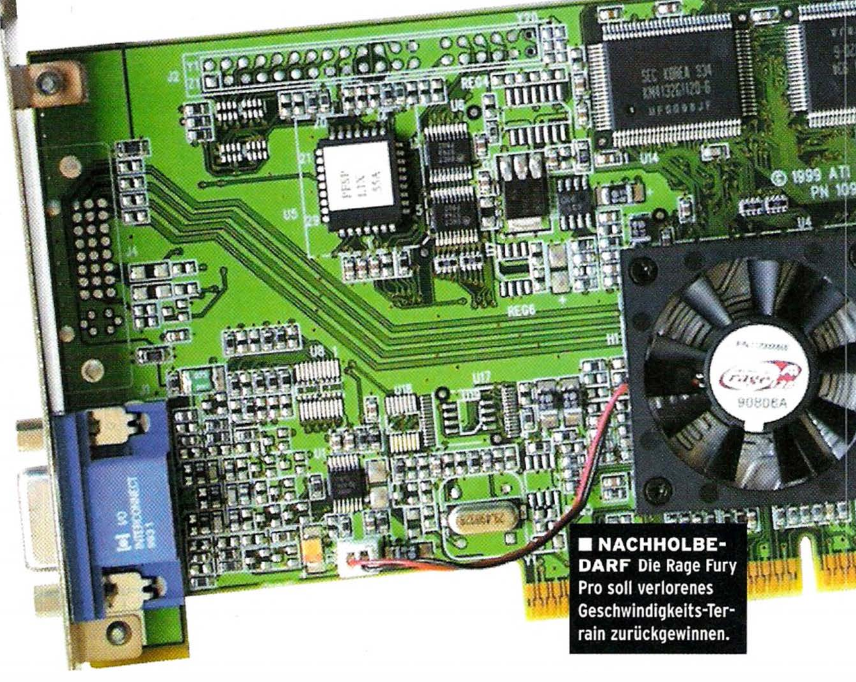
3D-Comeback

Rage Fury Pro ATI legt sein Grafikpferd tiefer

Sehr stark in Direct3D, bei OpenGL-Spielen aber noch ausbaufähig.

Lange Zeit war es verdächtig still um den Grafikkartenriesen ATI. Nach dem kurzen Aufbäumen der Rage Fury (Test in PCG 6/99) war es auch schon für ein halbes Jahr um grafische Schlagzeilen geschehen. Doch nun bricht ATI das Schweigegelübde, um gleich zwei neue Grafikgeschosse an den Mann zu bringen. Die Rage Fury Pro deutet mit seiner Namensgebung an, dass der ursprünglich verbaute Rage-128-Chip dezent tiefergelegt wurde. Die wichtigste Spoilermaßnahme betrifft die Taktfrequenzen von Chip und Speicher. Immerhin werden die 103/103 MHz (Chip/Speicher) der regulären Fury durch 140/160 MHz für das Pro-Modell ersetzt. Die ATI-Techniker haben sich aber mit MegaHertzen allein nicht zufrieden gegeben. Die Fury Pro unterstützt auch die DirectX-Texturkompression und kann auf zwei Highways für die Dreiecksverarbeitung zurückgreifen. Die zweite Ankündigung von ATI betrifft die Rage Fury MAXX, die einfach zwei Grafikchips der Pro-Serie auf ein Zockerbrett integriert (siehe Extrakasten).

Die Rage Fury Pro geht für 390 Mark mit 32 MByte SDRAM im Platinengepäck an den Start, muss dabei aber auf das beliebte Spielebundle verzichten. Immerhin findet sich noch ein Software-DVD-Player im Kartenkarton. Vor der Spielepraxis sollten Sie das gut gebaute Optionsmenü der Fury Pro besuchen, das sehr nützliche Geschwindigkeitsschalter beherbergt. Notfalls können Sie der Fury auch mit dem Tuningprogrämmchen PowerStrip (Heft-CD) Beine machen. Übertaktungsaktionen sollten Sie sich aber schenken, da der Speicher kaum mehr als die voreingestellten MHz hergibt. Im Spieleeinsatz zeigten sich Licht und Schatten. Bei *Expendable* (Direct3D) kommt die ATI-Platine sogar fast an GeForce-Leistungen heran, und bei *Drakan* unterliegt sie nur knapp den TNT2-Vertretern. Bei *Quake 3 Test* zieht die Fury Pro jedoch deutlich den Kürzeren und liegt in jeder Auflösung hinter den TNT2s. Wenn ATI seine Treiber hier noch optimieren kann, dürfte Nvidia mit bangen Blicken der Veröffentlichung der Rage Fury MAXX entgegenblicken. *(tba)*



NACHHOLBEDARF Die Rage Fury Pro soll verlorenes Geschwindigkeits-Terrain zurückgewinnen.

- HERSTELLER ATI ■ PREIS ca. DM 389,-
- WEBSEITE www.ati.com/de/de_index.html
- TEL. 089-66515-0

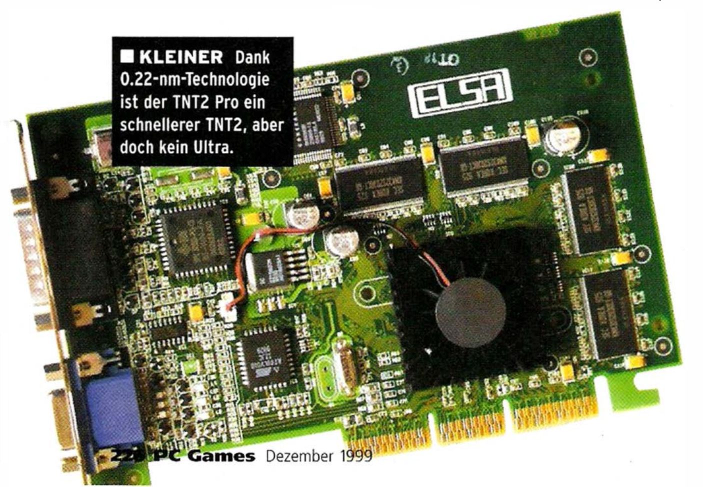
- AUSSTATTUNG .... Gut
- FEATURES .... Gut
- PERFORMANCE .... Gut

79%
WERTUNG

MegaHertzen nachgelegt

Erazor III Pro Elsa verbaut schnelleren TNT2-Chip und kommt an das Niveau von Ultras heran

Elsa hatte als einziger der großen Grafikkartenhersteller keine der begehrten TNT2 Ultras im Angebot. Um dieses Manko auszubügeln, haben die Aachener sich entschieden, mit dem TNT2 Pro eine 143 MHz schnelle Version aufzulegen. Der Pro ist genau betrachtet ein normaler TNT2-Chip ohne zusätzliche Fähigkeiten. Er wird aber auf einem geschrumpften Prozess (0.22 nm) gefertigt und verträgt deshalb höhere Taktraten als der originale Chip (0.25 nm). Unter 16 Bit kann diese mit Lüfter und 32 MB Speicher ausgerüstete Karte mit der Ultra noch gut mithalten. Bei 32 Bit Farbtiefe muss sie sich aber zu ihrem schwächeren Speicherinterface (166 statt 183 MHz) bekennen und schlafft in der Leistung merklich ab. Die Erazor III Pro ist qualitativ ein erwartungsgemäß vollwertiges Mitglied der Elsa-Familie und bringt auch das bereits bekannte Bundle aus *Need for Speed 4*, *Corel Select 7* und *MainActor 3.0* mit. Ebenfalls verfügbar ist eine Version mit Videoein- und -ausgang. Leider sind die 399 Mark Investitionskosten für die Erazor III Pro durchaus schon auf dem Niveau einer stärkeren TNT2 Ultra. Lediglich die Videoversion bietet dank ihrer vorbildlichen Zusatzfeatures für 479 Mark einen angemessenen Mehrwert. *(al)*



KLEINER Dank 0.22-nm-Technologie ist der TNT2 Pro ein schnellerer TNT2, aber doch kein Ultra.

- HERSTELLER Elsa ■ PREIS ca. DM 399,-/479,-
- WEBSEITE www.elsa.de
- TEL. 0241-6065112

- AUSSTATTUNG .... Gut
- FEATURES .... Gut
- PERFORMANCE .... Gut

78%
WERTUNG

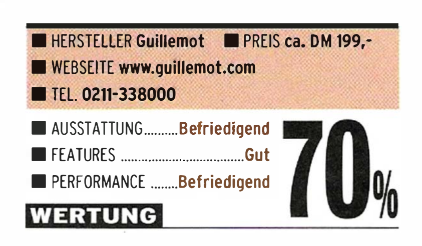
Löwengrube

MG Cougar Abgespeckte TNT2



■ HALBE PORTION Die Fähigkeiten eines TNT2, aber bei höchsten Auflösungen nur fettarme Leistung.

Guillemots neues Modell für den Gelegenheitszocker heisst Maxi Gamer Cougar und passt auch recht gut zu Besitzern kleinerer Bildschirme. Der verwendete TNT2 Modell 64 hat zwar alle Eckdaten und die Bildqualitäten des bekannten und beliebten Nvidia Riva TNT2, verwendet aber eine weniger potente Speicheranbindung (64 Bit gegenüber 128 Bit beim regulären TNT2). Das bremst den Chip trotz 125 MHz für den Chip und 150 MHz für den Speicher in 3D-Auflösungen jenseits von 800x600 Bildpunkten leider kräftig aus. Für kühle Rechner mit Bildschirmen bis 17 Zoll Größe kann solch fettreduzierte Kost aber den Geldbeutel gut in Form halten, ohne am Zockerspaß knausern zu müssen. Die Karte ist mit 200 Mark vergleichsweise günstig und schlägt sich mit der Voodoo3 2000 oder den Savage4-Kandidaten um Preis-Leistungs-Ehren. Ebenfalls interessant ist diese Karte für Aufrüster vom Vorgängermodell Riva 128 oder Riva 128 ZX. Die 3D-Qualität ist um Klassen besser und der 32 MByte große lokale Speicher bügelt viele unspielbare Ruckeleien der älteren Brüder glatt. Die 2D-Grafikleistung ist ohne Fehl und Tadel und genügt auch professionellen Ansprüchen. Wer sich an der kargen Softwareausstattung nicht stört, erhält für die Investitionskosten eine durchaus vernünftige Grafikkarte. Videofreaks sollten unbedingt nach der Cougar Video Edition Ausschau halten, die so manchen Hobbyregisseur-Traum wahr werden lässt. *(al)*



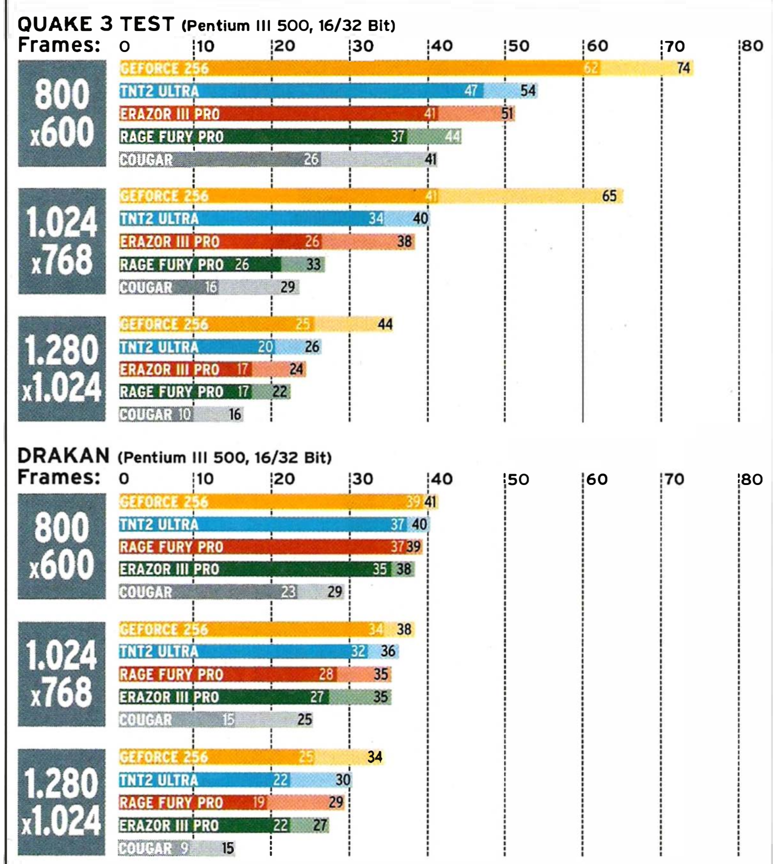
■ HERSTELLER **Guillemot** ■ PREIS **ca. DM 199,-**
■ WEBSEITE **www.guillemot.com**
■ TEL. **0211-338000**

■ AUSSTATTUNG .... **Befriedigend**
■ FEATURES .... **Gut**
■ PERFORMANCE .... **Befriedigend**

WERTUNG **70%**

Grafikgeschwindigkeit

Wie schlagen sich die Kandidaten im praktischen Spieleeinsatz bei *Drakan* und *Quake 3* Test? Wir haben die passenden Antworten für Sie gefunden.



Die GeForce-Vormachtstellung zeigt sich besonders bei *Q3 Test*. Bei *Drakan* sieht die Situation anders aus. Hier liegen alle Kandidaten eng zusammen.

Doppelwhopper von ATI

Die Rage Fury MAXX vereint zwei fast unabhängige Grafikkarten auf einem einzigen Board

A Unabhängige 3D-Chips mit je 32 MB eigenem Speicher erzeugen komplette aufeinander folgende 3D-Bilder und können ohne Warten auf ihren Partner neue Frames beginnen.

B Die Technik ist auf einer einzigen AGP-Karte vereint. So werden mit günstigen Standardkomponenten 40-80% mehr nutzbare Füllrate (500 Millionen Pixel/Sekunde) realisiert.

C Der Master-Chip ist für 2D und DVD-Wiedergabe zuständig, der Slave wird nur bei 3D-Darstellung aktiv. Beide Chips werden mit Lüftern versehen sein.

D Ein VGA-Ausgang liefert sowohl 2D, DVD als auch die 3D-Ausgabe. Die Karte kostet dabei zwischen 600 und 650 DM und liegt damit auf GeForce-Niveau.

WAS IST...?

■ HARDWARE T&L
Die CPU wird durch Grafikchips wie den GeForce256 oder den Savage2000 entlastet, die eine Geometrie-engine besitzen.

■ TEXTURKOMPRESSION
Dank dieser Technik sind hochaufgelöste Texturen auf Spiele-polygonen keine Unmöglichkeit mehr.

■ BUMP MAPPING
Kombiniert man eine normale Textur mit einer Graustufentextur, dann wird dem Spieler ein Reliefeffekt vorgegaukelt.

Eine Frage der Qualität

Was wären neue Grafikkarten-Generationen ohne bahnbrechende 3D-Features? Hardware T&L, Cube Environment Mapping, T-Buffer. Schwammdrüber, wenn Sie diese Hardware-Fremdwörter nicht im Schlaf erklären können. Wir sagen Ihnen, welche Bedeutung sie wirklich haben.

Polygonpolitur

Spiele-Polygone ohne Ende

Grafikchips wie GeForce 256 und Savage2000 werfen die Aufgabenverteilung zwischen CPU und Grafikchip bei 3D-Spielen über den Haufen. „Hardware Transformation&Lighting" lautet der Hype der Stunde. Transformation und Lighting sind dabei zwei Schritte innerhalb der 3D-Pipeline, die den gesamten Ablauf der Erstellung von Spielebildern auf dem Monitor beschreibt. Bei 99% aller aktuellen Spiele übernimmt die CPU die Aufgaben der Geometrie- und Ausleuchtungsberechnung („Software" T&L). „Hardware" T&L deutet an, dass nun nicht mehr die CPU, sondern die Grafikkarte damit betraut wird. Der Sinn dieser Übung besteht darin, aufwendige 3D-Spiele auch auf schwächeren Rechnern lauffähig zu machen oder eine bessere Künstliche Intelligenz zu entwickeln. Der Haken: Spiele profitieren nicht automatisch von Grafikchips mit einer Geometrieengine. Nur bei OpenGL-Spielen wie *Q2* oder *Q3A* ist dies jetzt schon möglich. Bei DirectX wird Hardware T&L erst mit Version 7 unterstützt. Hier muss also eine Durststrecke überstanden werden. Spielerische Aushängeschilder mit Polygonpolitur sind *Shadow Man* (Spezialversion), *Slave Zero, Messiah, Battle Zone 2, Colin McRae Rally 2, Midnight GT, Halo* und *Giants. (tba)*



1 DAS MINIMUM Die niedrigste Polygonzahl in Q3 Arena
2 DAS MAXIMUM Dank T&L Polygone im Übermaß

KLASSENUNTERSCHIED Dieselbe Szene in Quake 3, einmal mit minimaler (links) und einmal mit maximaler (rechts) Polygonzahl. Hier können GeForce 256 und Savage2000 auftrumpfen.

Bilderbuch

Die Texturkompression

Die Zeiten schlecht aufgelöster Texturen sind vorbei. Alle Chipentwickler werden ab jetzt zumindest bei DirectX-Spielen die Kompression von Polygontapeten unterstützen. 3dfx geht mit seiner FXT1-Technik einen Qualitätsschritt weiter und will auch andere Hersteller mitziehen. Damit sehen texturierte Spieleobjekte nicht nur von der Entfernung gut aus, sondern auch aus der Nähe. Bei den meisten Spielen wirken Texturen auf Tuchfühlung noch verwaschen. *(tba)*



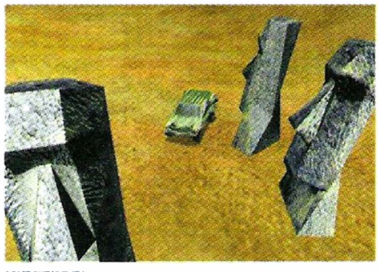
HITVERDÄCHTIG Texturenkompression wird dank einer breiten Hardwareunterstützung viele zukünftige Spiele schmücken.

Oberflächenbehandlung

Wie Bump Mapping die Spiele-Optik mächtig aufpoliert



KELLERKINDER Mit Bump Mapping macht Dungeon Keeper 2 mehr Laune.



HITZEFREI Planet Heat von Human Soft läßt die Osterinsel-Figuren wieder aufleben.

Von schönen Spielelandschaften träumt jeder Zocker. Bump Mapping soll hier fühl- und sichtbare Oberflächenstrukturen bescheren. Die ursprüngliche Variante mit zwei kombinierten Texturen war nicht gerade ein Renner; *Expendable* oder *Speed Busters* sind seltene Beispiele für diese Oberflächenkosmetik. Dann kam Matrox und stellte im Zusammenhang mit dem G400-Chip so genanntes Environment Mapped Bump Mapping (EMBM) vor. Hier wurden drei Texturen verbraten, um verbeulten Autos oder animiertem Wasser Pixelleben einzuhauchen. Immerhin schafften bisher *Descent 3 (Patch)* oder *Drakan* den Sprung auf das EMBM-Treppchen. S3 wird mit dem Savage2000 ebenfalls EMBM-Fähigkeiten nachliefern. Nvidia schwört dagegen auf Dot Product, das ebenfalls der Garant für fühlbare Polygonfassaden sein soll. *(tba)*

WAS IST...?

■ **MULTI-MONITOR**
Fensterl-Spiele erscheinen auf zwei oder mehr Monitoren.

■ **CUBE MAPPING**
Die Umgebung spiegelt sich korrekt auf Spieleobjekten.

■ **T-BUFFER**
3dfx wandelt Ihren Spielestuhl in einen Kinosessel um.

Doppelhertz

Zwei Monitore, ein 3D-Spiel

Unter Win98 stellt es kaum ein Problem dar, zwei Grafikkarten in einem Rechner zum Laufen zu bringen. Matrox bietet mit der G400 durch DualHead sogar die Option, zwei Monitore an einer Karte anzuschließen. Und nun gibt es auch Titel wie *Flight Simulator 2000, Wild Metal Country* und bald *Star Trek Armada*, die sich auf zwei oder mehr Monitoren breit machen können. Damit dürften vor allem fensterlastige Spiele in neue Dimensionen vordringen können. *(tba)*

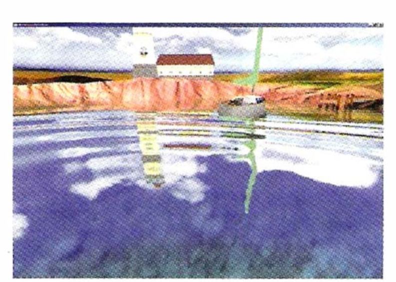


STRAHLEMANN Spiele werden in Zukunft oft Bildinformationen für zwei Monitore liefern.

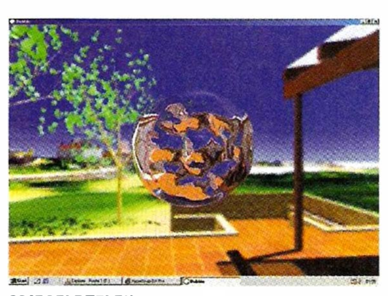
Spieglein an der Wand

Cube Environment Mapping sorgt für realistische Reflektionen

Spätestens seit *Need for Speed 3* kennen Sie Environment Mapping. Wenn der hochgezüchtete Rennwagen auf einer baumgesäumten Strecke entlangrast, spiegeln sich diese auf dem Lack des Autos sichtbar wider. Environment Mapping bezeichnet nichts anderes als die Reflexion der Umgebung auf Spieleobjekten. Die einfachste Variante heisst Sphere Mapping, das bei einem festen Betrachter-Standpunkt gute Ergebnisse liefert. Ändern sich diese Voraussetzungen, neigt die Technik zu Fehldarstellungen. Hier tritt Cube Environment Mapping in Aktion, das von OpenGL und DirectX (Version 7) unterstützt wird. Der GeForce 256 kann als erster Chip dieses Feature hardwareseitig berechnen. Hier wird ein Würfel um das betreffende Objekt gelegt, der einen freien Betrachterstandpunkt ermöglicht. Nvidia ist optimistisch, dass Spieleentwickler vermehrt darauf zurückgreifen. *(tba)*



WELLENGANG Cube Environment Mapping lässt diese Objekte im Wasser erstrahlen.



SPIEGELREFLEX Reflexionen der Umgebung werden optimal berechnet und dargestellt.

Die versteckte Kamera

3dfx will mit der T-Buffer-Technologie richtige Kinoatmosphäre in 3D-Spielen verbreiten

3dfx hat bisher nur wenige Details seines neuen Chip-Aushängeschilds mit Codenamen Napalm der Öffentlichkeit preisgegeben. Der „T-Buffer" gehört dabei zu den gesicherten Features, die Napalm unterstützen wird. Hinter dem T-Buffer verstecken sich mehrere Techniken, die PC-Spielen zu kinoähnlichen Effekten verhelfen sollen. Die wichtigsten Special-Effects-Bereiche sind Anti-Aliasing (Kantenglättung), Motion Blur (Bewegungsunschärfe) und Depth of Field (Tiefeneffekt). Gerade die beiden letzteren sind in Kinofilmen völlig selbstverständlich, in Spielen dagegen nicht vertreten. Wenn sich Obi-Wan Kenobi mit einem gewagten Salto auf eine andere Plattform in Sicherheit bringt, nimmt der Zuschauer diese Akrobatik-Einlage unscharf wahr. Dadurch bekommt die Szene eine stärkere Dynamik, als wenn man alle Bilder scharf sehen würde. Bis die ersten Spiele mit Bewegungs- und Tiefenunschärfe in den Handel kommen, dürften jedoch noch einige Monate harter Programmierarbeit ins Land gehen. Am wichtigsten ist jedoch die Kantenglättung, die einfach per Schalter in der Treiber-Software aktiviert werden kann. Damit profitieren alle Spiele auf Direct-3D-, OpenGL- oder Glide-Basis automatisch von glatten Polygonkanten. Anti-Aliasing benötigt natürlich eine extrem hohe Zeichengeschwindigkeit, da mehrere Bilder berechnet und kombiniert werden müssen. 3dfx sieht hier deshalb Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 als sinnvoll an, um die angestrebten 60 Bilder pro Sekunde zu erreichen. *(tba)*

RENDERMETHODEN (1) Dank Kantenglättung sind Pixelhaufen Geschichte. (2) Die Dynamik wird mit Bewegungsunschärfe erzeugt. (3) Wie im Kino: der Hintergrundfokus. (4) Im Vordergrundfokus verschwimmt der Hintergrund.

Batmans Gamepad

Virtual Twister Freistilübungen für aufgeschlossene Spieler

Batman hatte wohl seine Finger im Spiel, als dieses Gamepad entwickelt wurde. Die handgerechte Fledermaus-Form ist jedenfalls höchst verdächtig. Die Besonderheit des digitalen Twisters von Zykon ist aber nicht auf den ersten Blick ersichtlich. Die Rede ist vom internen Motion Sensor, der optional die Hand- bzw. Körperneigung als Achsenbewegung an das Spiel übermittelt. Besonders aktive Mitfieberer werden dieses Feature beim Hineinlehnen in Kurven sehr zu schätzen wissen. Ein 8-Wege Coolie-Hat, Ruder und zwei Feuerknöpfe direkt unter den Abzugsfingern sind selbstverständlich, USB-Interface dagegen leider nicht. Zwei Shift-Tasten erlauben die vielseitige Programmierung der sechs Tasten auf der rechten Seite. Sowohl Links- als auch Rechtshänder kommen mit diesem Pad klar. Schon etwas angestaubt ist das beigepackte Spiel Battle Zone, ein fetziger Arcade-Titel hätte da besser harmoniert. Insgesamt präsentiert sich der Twister als solides Freistil-Werkzeug, an die Topmodelle von Microsoft oder Logitech reicht es jedoch nicht heran. *(tba)*



■ GEFÜHLSBETONT Der interne Motion Sensor bringt Emotionen ins Spiel.

■ HERSTELLER Zykon ■ PREIS ca. DM 79,-
■ WEBSEITE www.zykon.com
■ TEL. 08546-9190 (Batavia)

■ AUSSTATTUNG Gut
■ FEATURES Gut
■ PERFORMANCE Gut

WERTUNG 77%

Fahrstunde

R100 Wheel Einstiegs-Bleifuß



■ DESIGNPREIS Saitek veröffentlicht das kleinste Lenkradsystem der Welt.

Ein stabiles Lenkradset mit minimalen Platz- und Geldanforderungen? Saitek lässt diesen Traum wahr werden. Für 130 Mark geht das R100 Racing Wheel an den Start. Es lässt trotz niedlicher Pedale nur wenig Einsteigerwünsche offen und sorgt für spannende Fahrstunden. *(tba)*

■ HERSTELLER Saitek ■ PREIS ca. DM 129,-
■ WEBSEITE www.saitek.de
■ TEL. 089-54612710

■ AUSSTATTUNG Befriedigend
■ FEATURES Gut
■ PERFORMANCE Gut

WERTUNG 72%

Es kommt knüppeldick

WingMan Extreme Digital 3D Starker Nachwuchsprügel von Logitech



■ ZUKUNFTSWEISEND USB ist die Schnittstelle für Proficontroller, der Gameport ist megaout. Ihr PC sollte aber auch USB-Ports haben.

Mit dem WingMan Extreme Digital 3D steigt ein solider und entgegen der vorherrschenden Mode kantig geformter Joystick von Logitech aus der Schachtel. Der Knüppelneuzugang verlangt nach einem kräftigen Händedruck, da die Rückstellkräfte über dem Durchschnitt liegen. Sie stehen einer präzisen Kontrolle um alle drei Achsen jedoch nicht im Wege, sobald man sich einmal eingespielt hat. Ein wichtiger Baustein beim Design ist die felsenfeste Standhaftigkeit der Basis, damit auch körperbetonte Spielesessions gut abgefedert werden. Doch die Vorteile des Digital 3D enden nicht bei der grundsätzlichen Konzeption, sondern gehen auch im Knopfdetail weiter. Der Coolie-Hat am Kopf besticht durch seine vorbildliche Präzision. Außerdem verfügt der Stick über vier wohlplatzierte, in Wippenformation angelegte Feuerknöpfe unter Kontrolle des gleichen Daumens. Ergänzt wird das Tastenensemble durch den Hauptfeuerknopf, der sich dem Zeigefinger willig anbietet, und dem geschmeidigen Schubregler am Fuß des Griffes. Leider ist der Stick auf Rechtshänder ausgelegt, Linkshänder werden einmal mehr ein Opfer der Massenergonomie. Erfreulich bei diesem Controller ist die Fähigkeit, sowohl an Gameport als auch USB anzukoppeln. Die Softwareausstattung ist ebenfalls gut gelungen, insbesondere die Voreinstellungen für viele Spiele sind eine Programmier-Erleichterung. Das beste Argument für den Digital 3D ist jedoch die gute Performance und der Preis: schlappe 79 DM machen ihn zum Schnäppchen. Ein kleiner Wermutstropfen ist die im Vergleich zu den Referenzprodukten geringe Anzahl von programmierbaren Knöpfen. *(tba)*

■ HERSTELLER Logitech ■ PREIS ca. DM 79.-
■ WEBSEITE www.logitech.de
■ TEL. 069-92032165

■ AUSSTATTUNG Gut
■ FEATURES Gut
■ PERFORMANCE Sehr gut

83%
WERTUNG

Ein Held ohne passende Hosen

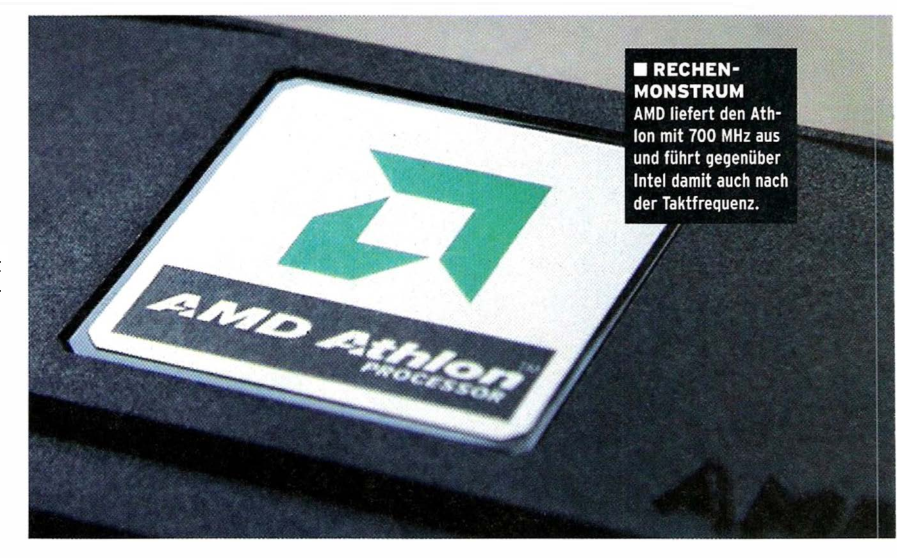
AMD muss sich die unangenehme Frage gefallen lassen, wem die schnellste CPU ohne Motherboards nützt.

FAKTEN ■ PRODUKT **Athlon (K7) 650/700 MHz** ■ KATEGORIE **Prozessor** ■ HERSTELLER **AMD** ■ PREIS **ca. DM 1.300/2.000,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Mitte Oktober**

AUF EINEN BLICK

- Schnellste x86 CPU am Markt
- Siebte Prozessorgeneration
- 500 bis 700 MHz
- Preise von 500 bis 2.000 Mark
- Unbarmherzige 3D-Geschwindigkeit

AMD hat es geschafft und sich seit August wie Münchhausen am eigenen Schopf aus der Zweitklassigkeit gezogen. Erstmals läuft Intel den Texanern leistungsmäßig hinterher.



■ RECHENMONSTRUM AMD liefert den Athlon mit 700 MHz aus und führt gegenüber Intel damit auch nach der Taktfrequenz.

Man glaubt es kaum, aber der Chip-Gigant Intel ist gezwungen, nun selbst an der Leistungsspitze mit Preissenkungen zu kämpfen. Der Verbraucher-Champion, der dieses Wunder bewerkstelligt hat, heißt Athlon. Doch Vorsicht, denn Totgesagte leben bekanntlich länger. Der Zombie ist in diesem Fall die mangelnde Präsenz von AMD in den Regalen. Ironischerweise sind diesmal nicht die berüchtigten Lieferschwierigkeiten von AMD das Erzübel. Vielmehr ist es dessen Schatten, der mittlerweile unverdient schlechte Ruf als Ankündigungsweltmeister. Zahlreiche Motherboard-Hersteller wollten sich nicht mit Mann und Maus den versprochenen Leistungen, Terminen und Stückzahlen von AMD anvertrauen und hatten zu vorsichtig geplant. Das rächt sich nun mit einer dürftigen Verfügbarkeit an der Hauptplatinen-Front. Immerhin sind die CPUs schon eine ganze Weile im Handel, ohne dass ein Heim für sie bereitstünde. So etwas drückt den Verkaufserfolg des objektiv besten x86-Motors, insbesondere da Intel sich derzeit durch hausgemachte Probleme selbst ein Bein stellt. Andererseits ist das vielleicht für viele potenzielle Käufer ein Segen. Der neue Athlon-Motherboardchipsatz KX133 von VIA wird noch für dieses Jahr erwartet und zahlreiche antiquierte Features von AMDs eigenem Irongate-Chipsatz auf den letzten technischen Stand bringen. Unsere aktuelle Kurzumfrage bei großen Versandhändlern zeigte, dass die Nachfrage nach Athlon und Hauptplatinen groß ist. Die Bestände werden schnell verkauft und entsprechend eifrig nachbestellt. Einige Händler können nun mit Hunderten von lieferbaren Boards aufwarten. Die dazu passenden Athlon-CPUs mit 500-700 MHz sind ebenfalls problemlos erhältlich. Der Held bekommt also seine Hosen vielleicht doch noch vor Weihnachten. Immer vorausgesetzt, man kann sich noch den Speicher leisten. Sonst hat der Held nämlich Hosen, aber leider keine Stiefel.

Armin Lenz

AUF EINEN BLICK

- Motherboard K7M von ASUS
- Athlon 600
- Matrox G400 MAX
- 6X-DVD
- CD-R/RW 4/4/20
- Logitech Cordless Desktop
- SB Live! Player
- 128 MB SDRAM
- IDE-RAID-Controller
- 2 Festplatten (2x18 GB)
- ISDN und LAN

Götterkiste

Premium Athlon Spieltraum

Eine Maschine von PC Spezialist, an der alles und noch etwas mehr dran ist. CPU, Grafik- und Soundkarte gehören zur High-End-Kategorie. Nur zwei Details sind verbesserungswürdig: Die Funkmaus verzögert bei Actionspielen unakzeptabel die Reaktion, während DVD-Freaks mit dem analogen Soundsystem nicht glücklich werden. Notfalls kann man sich vom RAID-Controller trennen. *(al)*



■ HERSTELLER **PC-Spezialist** ■ PREIS **ca. DM 5.998.-**
■ WEBSEITE **www.pc-spezialist.de**
■ TEL. **0521-9696200**

■ AUSSTATTUNG .... **Sehr gut**
■ FEATURES .... **Sehr gut**
■ PERFORMANCE .... **Sehr gut**





■ MÄCHTIG Der Donnerkeil mit Athlon-600-Power liefert rasante Spieleerfahrungen für alle Hardcore-Spieler.

Preis-Check

Die aktuellen Rechner-CPUs in der Preis-Gegenüberstellung

AMD hat in den letzten Wochen die Preise deutlich gesenkt, so dass Athlons preiswerter sind als ihre Intel-Pendants.

CPU	Preis
Athlon 500	500 DM
PIII 500	530 DM
Athlon 550	700 DM
PIII 550	900 DM
Athlon 600	1.050 DM
PIII 600	1.300 DM
Athlon 650	**1.320 DM**
Athlon 700	2.000 DM
Boards PIII	180-300 DM
Boards Athlon	350-450 DM

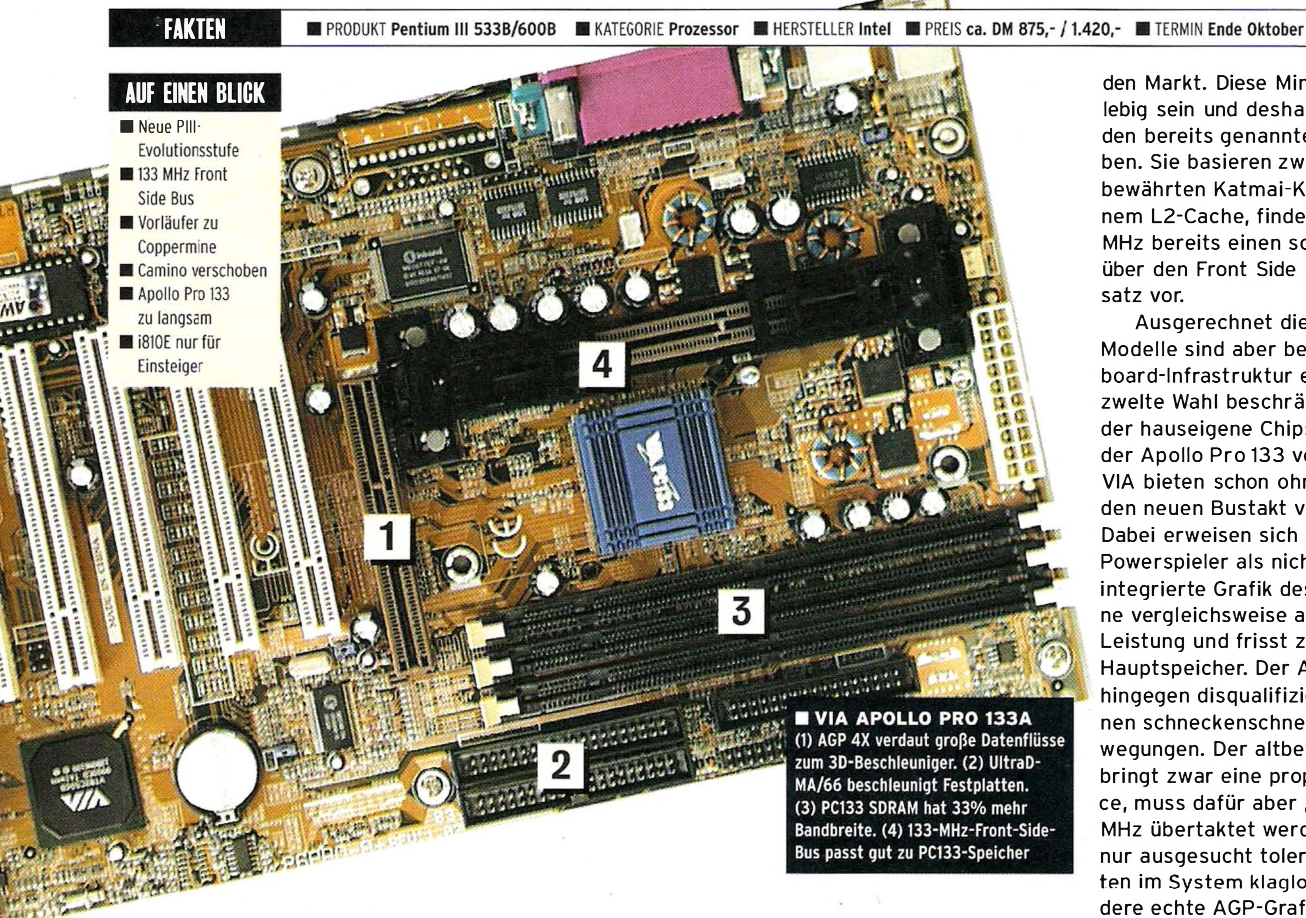
Helden ohne passende Hosen II

Intels neue Spitzen-CPUs müssen auf unwürdigen Plattformen ihr Dasein fristen

FAKTEN ■ PRODUKT **Pentium III 533B/600B** ■ KATEGORIE **Prozessor** ■ HERSTELLER **Intel** ■ PREIS **ca. DM 875,- / 1.420,-** ■ TERMIN **Ende Oktober**

AUF EINEN BLICK

- Neue PIII-Evolutionsstufe
- 133 MHz Front Side Bus
- Vorläufer zu Coppermine
- Camino verschoben
- Apollo Pro 133 zu langsam
- i810E nur für Einsteiger



■ **VIA APOLLO PRO 133A** (1) AGP 4X verdaut große Datenflüsse zum 3D-Beschleuniger. (2) UltraDMA/66 beschleunigt Festplatten. (3) PC133 SDRAM hat 33% mehr Bandbreite. (4) 133-MHz-Front-Side-Bus passt gut zu PC133-Speicher

Ein Unglück kommt selten allein. So oder ähnlich lässt sich Intels momentane Situation trefflich beschreiben.

Nach einem furiosen ersten Halbjahr mit dem Celeron und der erfolgreichen Einführung des Pentium III haben der AMD Athlon und eine Reihe von selbstgelegten Fallstricken den CPU-Godzilla ins Stolpern gebracht. Am härtesten traf Intel dabei die kurzfristige Absage der Vorstellung des Motherboardchips i820 „Camino" Ende September. Unvorhergesehene Probleme mit dem neuen RAMBUS-Speicher zwangen den Marktführer zum eiligen Rückzug auf unbestimmte Zeit. Die auf lange Sicht ausgeklügelte Termin-Choreographie von Coppermine-CPU, Camino-Chipsatz und RAMBUS-Speicher geriet dadurch ins Wanken.

Intel wirft dennoch mit dem 533B und 600B zwei neue Prä-Coppermine-Pentium-III-Versionen auf den Markt. Diese Miniserie wird kurzlebig sein und deshalb nur diese beiden bereits genannten Mitglieder haben. Sie basieren zwar noch auf dem bewährten Katmai-Kern und externem L2-Cache, finden aber mit 133 MHz bereits einen schnelleren Pfad über den Front Side Bus zum Chipsatz vor.

Ausgerechnet diese topaktuellen Modelle sind aber bei der Motherboard-Infrastruktur eher auf die zwelte Wahl beschränkt. Lediglich der hauseigene Chipsatz i810E und der Apollo Pro 133 von Konkurrent VIA bieten schon ohne Verrenkungen den neuen Bustakt von 133 MHz. Dabei erweisen sich beide für echte Powerspieler als nicht geeignet. Die integrierte Grafik des 810e bietet eine vergleichsweise altbackene 3D-Leistung und frisst zur Texturablage Hauptspeicher. Der Apollo Pro 133 hingegen disqualifiziert sich mit seinen schneckenschnellen Speicherbewegungen. Der altbewährte Intel BX bringt zwar eine propere Performance, muss dafür aber „illegal" auf 133 MHz übertaktet werden. Das machen nur ausgesucht tolerante Komponenten im System klaglos mit. Insbesondere echte AGP-Grafikkarten wie die mit dem TNT2 warfen bei uns das Handtuch, während die Voodoo3 sich kulant verhielt und deshalb auch unsere Benchmarks befeuerte.

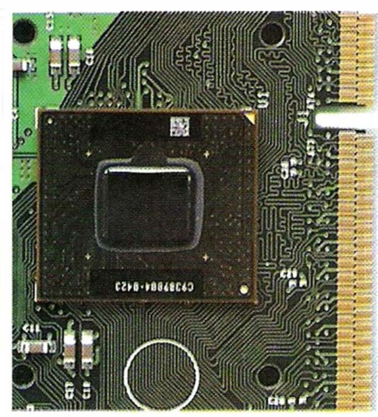
Strafverschärfend kommt unseren Messungen zufolge hinzu, dass das Zwischenmodell Serie B des Pentium III trotz 33 Prozent höherem Bustakt keinen heftigen Leistungsvorsprung erwirtschaften kann. Anders dagegen sein Nachfolger, der vollwertige Coppermine, den wir ebenfalls bereits exklusiv antesten

Prozessortypen im Detail erklärt

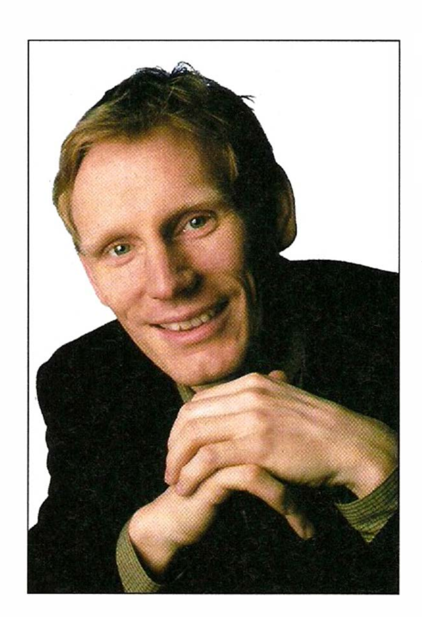
Intels Produktwechsel von Katmai auf Coppermine ist ohne Führung ein Verwirrspiel. Vermeiden Sie einen Fehlkauf mit unserem Dekodierungshelfer für alle neuen PIII-CPUs.

PROZESSOR	MHZ	FRONT SIDE BUS	CACHE/SPEED	KERN	GEEIGNETER CHIPSATZ
Pentium III	450, 500, 550, 600	100 MHz	512 KB/halb	Katmai 0.25 nm	i810, i810e, VIA, BX, (i820)
Pentium III B	533, 600	133 MHz	512 KB/halb	Katmai 0.22 nm	i810e, Apollo Pro 133, (i820)
Pentium III E	500, 550, 600	100 MHz	256 KB/voll	Coppermine 0.18 nm	i810, i810e, VIA, BX, (i820)
Pentium PIII EB	600	133 MHz	256 KB/voll	Coppermine 0.18 nm	i810e, Apollo Pro 133, (i820)
Pentium III	(650), (700)	100 MHz	256 KB/voll	Coppermine 0.18 nm	i810e, Apollo Pro 133, BX, (i820)
Pentium III	(667), (733)	133 MHz	256 KB/voll	Coppermine 0.18 nm	i810e, Apollo Pro 133, (i820)

Von 650 MHz an fällt die Buchstabentypisierung wieder weg, da dann nur noch Coppermine zum Einsatz kommt. Der verwendete Front Side Bus lässt sich leicht an der CPU-Frequenz feststellen: Eine durch 50 teilbare Frequenz deutet auf 100 MHz FSB hin, während eine durch 66,6 teilbare Frequenz den 133er-FSB voraussetzt.



COPPERMINE Exklusiv im Testlabor: der 667 MHz schnelle neue Thronfolger von Intel.



Intel wird alle neuen Coppermine-Prozessoren bis 733 MHz in den nächsten vier Wochen vorstellen.
Hans-Jürgen Werner

Hans-Jürgen Werner spricht über Intel-Hardware

1. Wie hoch schätzen Sie das Spielepotenzial des Intel810E-Motherboardchips ein?
Für den Einstiegsspieler ist ein solches System im Hinblick auf Preis und Leistung sehr attraktiv. Die 3D-Grafikleistung liegt dabei etwas höher als die eines Matrox G200 oder ATI Rage Pro. Für den High-End-Gamer ist dies jedoch sicherlich nicht das richtige Werkzeug.

2. Wann werden Motherboards mit dem Intel820-Chipsatz auf den Markt kommen?
Das passiert auf jeden Fall noch in diesem Jahr. Genauere Angaben kann ich zum jetzigen Zeitpunkt aber nicht machen.

3. Werden die Coppermine-CPUs vor dem Marktauftritt des Intel820 veröffentlicht?
Ja, wir werden alle Coppermine-Prozessoren bis 733 MHz Taktfrequenz noch im Laufe des Oktobers bzw. Novembers ausliefern.

4. Welche Infrastruktur empfehlen Sie für die aktuellen Pentium-III-CPUs mit 133 MHz Front Side Bus (533B/600B) im Hinblick auf die Spiele-Performance?
Es gibt momentan einige Motherboard-Chipsätze, die den 133-MHz Front-Side-Bus unterstützen. Man sollte das Augenmerk jedoch nur auf die tatsächliche Leistung legen. So darf man ein Rechnersystem auf bewährter 440BX-Basis mit einem Coppermine 700 MHz und 100 MHz Bus keinesfalls unterschätzen.

konnten. Sein schneller Cache bringt spürbar mehr Druck auf die Performance. Der bessere Durchzug auf dem Speicherinterface entfacht beim Modell EB das Spielefeuer noch um einiges besser.

Für Käufer von aktuellen Pentium IIIs ist auf alle Fälle Vorsicht angesagt. Wer ein B- oder EB-Modell in ein 100 MHz-System steckt, wird feststellen, dass er nur 75 Prozent der aufgedruckten Leistung bekommt. Das liegt daran, dass der Multiplikator im Pentium III fest ist und dann aus dem bereitgestellten Front-Side-Bus-Takt die CPU-Geschwindigkeit ermittelt. Sie sollten also unbedingt unseren Kasten lesen, um z. B. die vier (!) Modelle mit 600 MHz richtig unterscheiden zu können.

Das runderneuernde Gesamtkonzept von Intels Prozessorplattform steht und fällt mit dem Motherboardchipsatz „Camino" (Intel820). AGP Version 4X soll den schnell anwachsenden Transferbedarf von Texturen und Geometriedaten zum 3D-Grafikbeschleuniger verbessern. Der 133-MHz-Systembus hat eine spürbare Entlastung der stauanfälligen Datenautobahn vom Chipsatz zum Prozessor zum Ziel. RAMBUS-Speicher soll den immer kritischer werdenden Flaschenhals Hauptspeicher zeitgemäß aufbohren. UltraDMA/66 und chipsatzinterne Kommunikation mit 266 MHz Bandbreite schließlich sind für den flüssigeren Geschäftsablauf mit der Peripherie angesagt. Der Intel810E und der Apollo Pro 133 können für ernsthafte Spieler jeweils nur unbefriedigende Fragmente dieser Leistungsvision bieten. Es ist deshalb immens wichtig für den Erfolg von Coppermine, dass diese Plattform schnellstens verfügbar



Intel-Fans sollten auf das Erscheinen von Camino, Coppermine und RDRAM warten.
Thilo Bayer

Noch ist offen, ob Athlon oder Coppermine das neue Jahr als Leistungskönig beginnen werden. Die jetzt vorliegenden Intel-CPUs und deren Infrastrukturmöglichkeiten sind jedenfalls noch nicht das Gelbe vom Ei. Intel-Loyalisten sollten deshalb auf jeden Fall abwarten, bis die wahre Ware mit „Camino" (Intel820), Coppermine und RAMBUS-Speicher auf dem Tisch liegt.

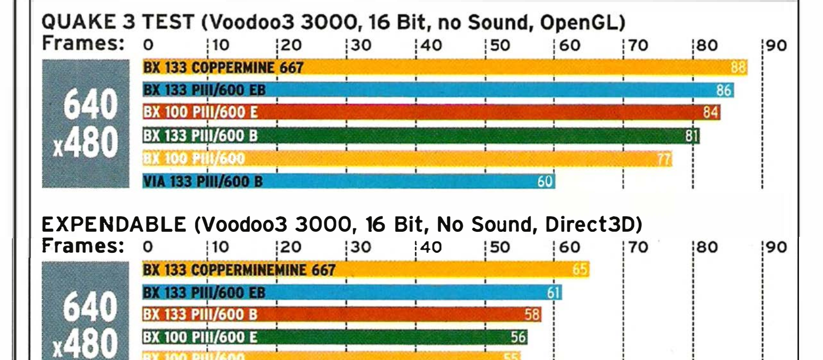
wird. Angesichts des erfolgreichen Athlons von AMD und seines Technologievorsprungs mit dem 200 MHz schnellen EV6-Bus gilt dies doppelt und dreifach.

Als Alternative wird Intel aber auch Coppermines mit dem traditionellen 100-MHz-Front-Side-Bus anbieten. Diese Modelle werden sich sofort geschmeidig in die bewährte und weit verbreitete BX-Infrastruktur einfügen. Hier könnte für den leistungshungrigen Spieler und passionierten Aufrüster die goldene Mitte liegen. Leider hat Intel in Vorbereitung auf Camino bereits die Produktion von BX-Motherboard-Chipsätzen heruntergefahren. Selbst ohne die Wirren und Produktionsverzögerungen bei PC-Komponenten durch die Erdbeben auf Taiwan bestand bereits eine Untervorsorgung mit diesen wichtigen Bausteinen. Es kann also durchaus schwierig werden, sich eine neue BX-Hauptplatine zuzulegen. Intel ist um diese verzwickte Situation im Moment wahrlich nicht zu beneiden.

Armin Lenz/Thilo Bayer

Prozessoren im Spieleeinsatz

Was bringen 133 MHz Front Side Bus und Intel Coppermine?



Der bald erscheinende Coppermine beherrscht die Pentium-III-Szene. VIAs Apollo Pro 133 enttäuscht in der Spielepraxis leider hoffnungslos.



■ AUDIOPHIL
Das FPS2000 Digital arbeitet hervorragend mit den neuesten Spielen zusammen.

Mr. Boombastic

FPS2000 Digital Creative betört Spielerohren



Schwarz, breit, stark: So lässt sich der klanggewaltige Spielertraum am besten beschreiben.

Creative sorgt mit seiner Lautsprecherreihe schon seit einiger Zeit für leuchtende Ohren. Der Multimediagigant ergänzt nun sein gut sortiertes Multimedia-Programm um ein neues Boxenset der High-End-Kategorie. Das FPS2000 Digital verlangt nach 400 Mark Antrittsgeld und bietet dafür einen Klangverein mit vier Satelliten plus Subwoofer. Der Musikantenstadl präsentiert sich angenehm wattlastig, um auch größere Zockerzimmer gut beschallen zu können. So greifen die kleineren Quader auf 7 Watt zurück, während der Bassist auf 25 Watt Effektivleistung bauen kann. Schwarz, breit, stark: So lässt sich der klanggewaltige Spielertraum am besten beschreiben. Der Subwoofer serviert ohne große Mühe satte Tieftöne, während die vier gleichwertigen Satelliten hervorragende dynamische Höhen entwickeln. Auch beim Design hat Creative Labs nicht geknausert: edle Verarbeitung, Standfüße für die rückwärtigen Lautsprecher, ein separater Lautstärkeregler, Kabel ohne Ende. Besitzer einer echten Sound Blaster Live! oder der neuen SB Live! Player (also nicht der Live! Value) können sogar eine digitale Verbindung mit dem FPS2000 aufnehmen. Angesichts der Klangleistungen im Analogmodus ist dieser Schritt aber gar nicht notwendig. Einen netten Gag hat Creative bei der Boxenansteuerung ausgetüftelt. Auch wenn beispielsweise nur ein Mono-Signal ankommt, wird dieser Sound automatisch auf alle vier Satelliten verteilt. Auf diese Weise erklingen auch normale Stereospiele durchaus etwas raumgewaltiger. So richtig in Fahrt kommt das FPS2000 Digital aber erst bei Spielen, die für vier separate Klangwege Soundinfos bereitstellen. Viele der neueren Titel auf DirectSound3D- oder A3D-Basis nutzen dieses Schmankerl und ermöglichen damit realistische Klangteppiche. Leise Kritik: Einen Kopfhörer-Anschluss haben wir leider vergeblich gesucht. *(tba)*

■ HERSTELLER **Creative** ■ PREIS **ca. DM 399,-**
■ WEBSEITE **www.soundblaster.com**
■ TEL. **069-66982900**

■ AUSSTATTUNG .... Sehr gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Sehr gut

86%
WERTUNG

Konzertatmosphäre

SubSession TerraTec liefert Audio für Anspruchsvolle

Was nützen spieleroptimierte Soundkarten, wenn aus den Aldi-Lautsprechern nur schmächtige Klangrinnsale tropfen? TerraTec will diesen Missstand mit einem Lautsprecher-Trio beheben, das den klangvollen Namen SubSession trägt. 888 Mark greift der Soundkarten-Spezialist dem Käufer aus der Tasche; nicht gerade wenig für ein 2-Wege-System mit Bassbegleitung. Die technischen Abmessungen lassen sich jedenfalls wahrlich hören. 20 Watt für jeden Satelliten und 40 Watt für den Bassisten reichen für Konzertatmosphäre auf dem heimischen Spielplatz. Auf eine professionelle Eignung weisen zahlreiche Schmankerl hin. So fungiert der mächtige Verstärker als separate Schaltzentrale für alle Audiosignale. Außerdem verfügen die beiden Brüllwürfel über getrennte Hoch- und Mitteltöner, während Subwoofer und Satelliten gut im küchenkompatiblen MDF-Gehäuse aufgehoben sind. Neben der Gesamt- und Basslautstärke ist auch das Verhältnis zwischen hohen und tiefen Spieletönen regelbar. Weniger vorteilhaft sind die eingeschränkten Anschlussmöglichkeiten an externe Geräte. Spieler mit Lust auf vierkanaligen 3D-Sound oder Dolby sollten eher ein anderes Boxenpaket auspacken. *(tba)*

■ MASSARBEIT
TerraTec stellt seiner umfangreichen Soundkarten-Riege bombastische Brüllwürfel zur Seite.

■ HERSTELLER **TerraTec** ■ PREIS **ca. DM 888,-**
■ WEBSEITE **www.terratec.de**
■ TEL. **02157-81790**

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Sehr gut

84%
WERTUNG

Schallmauer

SoundMan X2 Der Ohrwurm



■ NEUZUGANG
Der SoundMan X2 mischt im Konzert der Großen mit.

Logitech wirft drei neue Lautsprecher auf den Markt. Die High-End-Variante X2 ist der richtige Krawallmacher für verwöhnte Spielerohren und verfügt über insgesamt 40 Watt Effektivleistung. Damit sendet das Subwoofersystem auf allen Frequenzbereichen saubere PC-Klänge. *(tba)*

■ HERSTELLER **Logitech** ■ PREIS **ca. DM 199,-**
■ WEBSEITE **www.logitech.de**
■ TEL. **069-92032165**

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

78%
WERTUNG

Tipps & Tricks

Der Winter und die Weihnachtszeit nahen und wie in jedem Jahr heißt das: jede Menge neue Spiele. Deswegen gibt es ab jetzt auch wieder ganze 48 Seiten Komplettlösungen, allgemeine Tipps, Cheats und Tricks.

■ FIFA 2000
Unsere Spielstrategien führen Sie mit Ihrer Lieblingsmannschaft zum Erfolg.

Seite 245

Seite 269

■ HOMEWORLD
Wir haben alle Missionen des neuartigen Strategiespiels für Sie gelöst.

■ NHL 2000
Wir geben Allgemeine Tipps und zeigen die neuen taktischen Möglichkeiten.

Seite 275

Tipps & Tricks

Kurztipps

Tuning-Tipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires - Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	1/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	4/99
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer	Komplettlösung	1/99
Anno 1602	Allgemeine Spieletipps	12/98
Baldur's Gate	Komplettlösung	3/99
Bundesliga Manager 98	Allgemeine Spieletipps	10/98
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Caesar 3	Komplettlösung	1/99, 12/98
Civilisation: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Colin McRae Rally	Allgemeine Spieletipps	11/98
Command & Conquer	Komplettlösung	11/98
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	11/99, 10/99
Commandos	Komplettlösung	10/98, 9/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Conflict: Freespace	Komplettlösung	10/98
Dark Project - Der Meisterdieb	Komplettlösung	3/99
Die Völker	Komplettlösung	8/99, 7/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dune 2000	Komplettlösung	11/98, 9/98
Dungeon Keeper	Allgemeine Spieletipps	11/98
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	10/99, 9/99, 8/99
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Spieletipps	12/98
FIFA 99	Allgemeine Spieletipps	2/99
Final Fantasy 7	Allgemeine Spieletipps	10/98
GP 500ccm	Allgemeine Spieletipps	1/99
Grand Prix Legends	Allgemeine Spieletipps	12/98
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Heart of Darkness	Komplettlösung	9/98
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Industrie-Gigant	Allgemeine Spieletipps	11/98
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 7/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Knights and Merchants	Komplettlösung	11/98, 10/98
Kurt	Allgemeine Spieletipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
Mech Commander	Allgemeine Spieletipps	9/98
Motocross Madness	Allgemeine Spieletipps	11/98
Need for Speed 3	Komplettlösung	12/98
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
NHL 99	Allgemeine Spieletipps	12/98
Nice 2	Allgemeine Spieletipps	1/99
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pizza Syndicate	Allgemeine Spieletipps	5/99
Populous - The Beginning	Komplettlösung	2/99
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieltipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rainbow Six	Allgemeine Spieletipps	12/98
Rent-A-Hero	Komplettlösung	1/99
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spieltipps	6/99, 5/99
Rückkehr nach Krondor	Komplettlösung	5/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	7/99, 6/99, 5/99
Siedler 3	Komplettlösung	2/99, 1/99
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Spieletipps	3/99
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieltipps	9/99
StarCraft	Komplettlösung	9/98
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	4/99, 3/99
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
Tomb Raider	Komplettlösung	2/99
Unreal	Komplettlösung	9/98
Urban Assault	Komplettlösung	11/98
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99
X-Files - The Game	Komplettlösung	10/98

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert - falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/ Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

F

FIFA 2000

Wir haben den FIFA-Familienzuwachs von EA Sports unter die Lupe genommen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER EA SPORTS ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ PREIS ca. DM 98,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Anfang November 99 ■ USK Ohne Altersbeschränkung

Auch in diesem Jahr schickt Sie EA Sports wieder auf die Spielfelder, die die Welt bedeuten. Wie Sie auch in der Millennium-Edition der Fußball-Referenz gegen die Kickerkoryphäen aus der ganzen Welt bestehen, zeigen wir Ihnen in unseren Allgemeinen Spieletipps.

Ich habe noch nie FIFA gespielt. Wie lerne ich die ganzen Tastaturbelegungen am schnellsten?

Zum Start empfiehlt es sich, ein Freundschaftsspiel mit einer bärenstarken Mannschaft (Manchester United oder Brasilien) gegen ein ganz schwaches Team zu wählen, um so die Buttonbelegungen auszuprobieren und zu üben. Leider ist es im Training nicht mehr möglich, ein „Spiel" zwischen einem Stürmer und nur einem Torwart einzurichten, so dass Sie die Tricks nicht mehr in Ruhe ohne Gegenspieler üben können. Immerhin können Sie ein Trainingsspiel elf gegen acht anwählen. So haben Sie mehr Raum auf dem Feld.

Mit welcher Spielweise komme ich am schnellsten zu Erfolgserlebnissen?

Dribblings sind in diesem Jahr wesentlich schwieriger durchzuführen als noch bei *FIFA 99*, weshalb Sie gegen einen schwachen Gegner ein gepflegtes Kurzpassspiel üben sollten.

Hilfreich für Pässe ist eine neue Funktion im Spiel. Der Anspielradar zeigt die Farben einer Ampel. Zeigt er Rot an, wird ein Abspiel höchstwahrscheinlich nicht zum eigenen Mann kommen, bei Gelb stehen die Chancen zumindest 50:50, während Grün todsicher sein sollte. Leider stimmen die Zeichen nicht immer. Wenn Sie auf Nummer Sicher gehen wollen, sollten Sie den Spieler, den Sie anspielen wollen, selbst sehen können und seine Annahmemöglichkeit einschätzen. Mit der Taste für den langen Flachpass können Sie ab jetzt auch Bälle in den Lauf spielen, was gerade bei engen Räumen sehr sinnvoll ist. Wollen Sie dribbeln, probieren Sie die neue Möglichkeit zum Abschirmen des Balles aus. Achtung: Ist die Taste gedrückt, bewegt sich Ihr Spieler nicht weiter vorwärts, sondern schirmt „nur".

Grundsätzlich gilt auch, dass Angriff die beste Verteidigung ist. Im Klartext: Wer versucht, nach vorne zu spielen, wird eher Erfolgserlebnisse haben und wer den Gegner beschäftigt, entlastet seine Abwehr.



OLLE KAMELLE Schon einige Jahre alt, aber diese Spielweise funktioniert immer noch. Laufen Sie bis an die Strafraumgrenze heran und flanken Sie von dort auf den kurzen Pfosten.

Ich will den Gegner gar nicht erst in meinen Strafraum kommen lassen. Was tun?

Lassen Sie Ihr Team bei Angriffen der Gegner, die noch vor der Mittellinie beginnen, „herauslaufen", indem Sie die „Abseitstaste" drücken. Achtung: Dies fordert Alleingänge eines Gegners heraus und kann ins Auge gehen, wenn Sie zu spät herauslaufen. Grundregel: Nie herauslaufen lassen, wenn weniger als zwei eigene Spieler in der Lage sind, einen Alleingänger abzufangen.

Ich habe schnelle Außenstürmer, bringen Flügelläufe Zählbares ein?

Schnelle Außenstürmer sind die halbe Miete, denn der perfekte Angriff läuft über die Außenpositionen. Der Stürmer geht die Linie entlang, schlägt in Höhe des Außenlinie einen Haken nach innen und flankt von der Strafraumlinie den Ball nach Innen. Dort wartet meistens schon ein „Kopfballmonster", um die Flanke zu vollstrecken. Achten Sie stets darauf, dass der Mittelstürmer gute Kopfballwerte hat, während die Außenstürmer unbedingt schnell sein müssen und idealerweise den Wert 7 besitzen sollten. Ansonsten können Sie gegen die Abwehrspieler gar keinen Boden gutmachen. Um einen Lauf über Außen starten zu können, müssen Sie mindestens einen Trick am Ball perfekt beherrschen, um so den Gegner abzuschütteln. Beim Flügellauf sollten Sie immer die Sprinttaste einsetzen, da es sonst schwierig ist, dem Gegner zu entkommen. Doch Vorsicht vor dem Dauergebrauch dieser Taste. Schon schnell merken Sie, dass Ihre Spieler langsamer werden. Wenn ein Spieler unter 70 Prozent in Sachen Geschwindigkeit (Im Auswechselmenü feststellbar) ist, muss er aus dem Spiel.

Sind Schüsse aus der Distanz sinnvoll?

Alles, was weiter als 25 Meter vom Tor entfernt ist, fangen die Goalies mit hoher Wahrscheinlichkeit mit der „Mütze" oder aber die Bälle fliegen aufs Tornetz (was knapp aussieht, aber nicht

wirklich gefährlich ist). Sind Sie kurz vor dem Strafraum, ist ein Schuss ein Muss, schon deshalb, weil viele Bälle abgeklatscht werden und Ihre Stürmer nachstochern können.

Die Taktiken - Festmenü für Fußballfeinschmecker. Mit welchen drei Taktiken soll man in ein Match gehen?

Ein echtes Festmenü für Fußballfans ist das neue Taktikmenü bei *FIFA 2000*. Neben den üblichen Varianten wie 4-3-3 und Co. können Sie diesmal bei einigen Systemen die Verteidiger oder die äußeren Mittelfeldspieler anweisen, über die Außen nach vorne zu stürmen.

Die 4-3-3-Grundtaktik

Als ideale Grundtaktik hat sich ein offensives 4-3-3 erwiesen. Stellen Sie einen der drei Mittelfeldspieler ein Stück zurück, so dass er als eine Art Libero vor der Abwehr agiert. In der Viererkette sollten die beiden Außenverteidiger mit Drang nach vorn eingestellt werden. Dies ist immer ratsam, wenn man mit einer Viererkette spielt. Stellen Sie Ihr Team weit nach vorn und lassen Sie die Spieler Kurzpässe kicken. Die Einstellung „Ballbesitz" sollte ebenso gewählt sein wie die Zonendeckung.

Die 5-4-1-Kontertaktik bei knappen Führungen

Mit der 5-4-1-Taktik können Sie sich bei Führungen hinten einigeln und effektiv auf Konter spielen. Um auch wirklich Entlastungsangriffe starten zu können, müssen (!) die Außenverteidiger nach vorne stürmen dürfen. Spielen Sie mit Libero hinter der Abwehr für maximale Sicherheit, aber stellen Sie Ihre Mannschaft nicht in der eigenen Hälfte zu weit zurück, sondern aktivieren Sie eine mittlere Raumeinstellung. Der Einzelkämpfer im Sturm muß ebenso pfeilschnell sein wie die beiden Außenverteidiger. Stellen Sie im Strategiemenü Ihre Mannschaft auf Konter ein und spielen Sie lange Bälle. Pressing sollten Sie nicht einstellen, vielmehr tut es die Einstellung „normal". Außerdem muss die Manndeckung angewählt sein, damit der Gegner nicht zuviel Platz hat. Diese Strategie sollten Sie wählen, wenn Sie knapp führen (ein oder zwei Tore) und der Gegner „kommen" muss. Sind noch mehr als 45 Minuten zu spielen, wird diese Taktik sehr kräfteraubend sein. Am besten setzen Sie sie 20-30 Minuten vor Schluss ein. Gegen spielerisch schwache Mannschaften können Sie diese Taktik auch zu Beginn einmal ausprobieren und von den stümperhaften Spielaufbauversuchen des Gegner profitieren.

Die 3-4-3-Taktik bei Rückständen

Die dritte Taktik, die Sie einstellen sollten, ist die 3-4-3-Strategie, die - obwohl sie erst einmal nicht nicht so aussieht - für sehr offensives Brechstangenspiel geeignet ist. Stellen Sie einen Libero in die Dreier-Abwehrkette, die Außenmittelfeldspieler müssen sowohl nach vorne als auch nach hinten laufen, während der Mittelstürmer ein Stück nach vorne gestellt wird.

Den Raumaufteilungsschieber stellen Sie ganz nach vorn auf Angriff, wählen Ballbesitz und Pressing als Strategie und die Zonendeckung aus. Außerdem sollten Sie lange Pässe spielen, um so Druck auf die gegnerische Abwehr auszuüben. Wenden Sie diese Taktik an, wenn Sie hinten liegen und den Ausgleich erzielen wollen. Leider ist es diesmal nicht möglich, eine Vier-Stürmer-Taktik einzustellen.

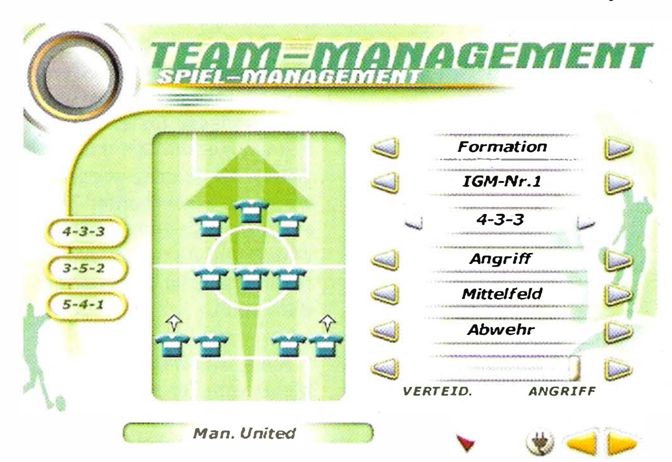
Grundsätzlich gilt bei allen Taktiken, dass Sie sie auch dem Gegner anpassen können. Wenn dieser zum Beispiel nur mit einer Spitze antritt, ist es nicht nötig, mit vier Abwehrspielern zu agieren.

Einer meiner Spieler hat „Rot" gesehen, wie muss ich die Taktik umstellen?

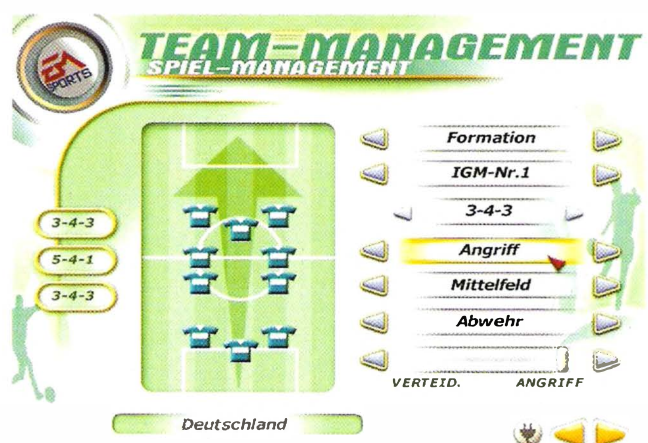
Haben Sie Manndeckung aktiviert, sollten Sie auf Zonendeckung umstellen, um so die Unterzahl auszugleichen. Handelt es sich um einen Stürmer, der den roten Karton gesehen hat, können Sie die Mannschaft einfach weiterspielen lassen. Ist es jedoch ein Verteidiger, sollten Sie so umstellen, dass Sie den verlorenen Platz in der Abwehr wieder „auffüllen" (z. B. Umstellung von 3-4-3 auf 4-4-2). Tauschen Sie in diesem Fall einen Mittelfeldspieler gegen einen Abwehrspieler aus.



HEUTE WIRD ZEMENTIERT Mit der 5-4-1-Taktik verteidigen Sie auf Teufel-komm-raus.



DREI HIN, VIER IM SINN Bei der 4-3-3-Taktik stürmen Sie mit drei Spielern aufs gegnerische Tor. Die zwei offensiven Außenverteidiger unterstützen Sie.

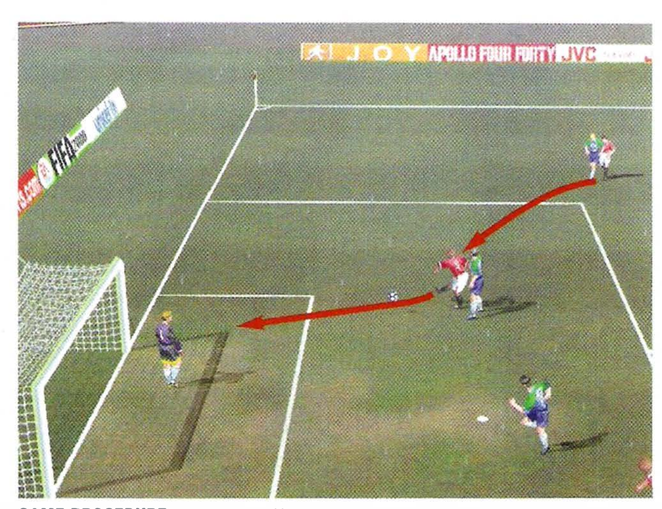


HOL DIE BRECHSTANGE RAUS Mit der 3-4-3-Taktik können Sie höchst offensiv agieren und ein schon verloren geglaubtes Match noch einmal umbiegen.





UND JETZT ALLES RAUS Standardsituation: Hier laufen bei einer Ecke alle Stürmer plötzlich aus dem Strafraum und anschließend wieder rein.



SAME PROCEDURE ... Viele Treffer werden durch einen Pass in den Lauf des Stürmers erzielt, der dann mittels eines One-Timer gnadenlos trifft.

Sind Ecken immer noch gute Möglichkeiten, um Tore zu erzielen? Welche Variationsmöglichkeiten gibt es, um diese auszuführen?

Eine Ecke ist seit jeher in der *FIFA*-Serie eine bessere Standardsituation als ein Freistoß und daran hat sich auch in der 2000er Version nur wenig geändert. Neu hinzugekommen sind bei allen Standardsituationen hingegen die jeweils drei aktivierbaren einstudierten Laufverhaltensweisen Ihrer Mitspieler. Dabei bewegen sich drei Ihrer Spieler nach einem vorgegebenem Schema im Strafraum. Bei den Ecken empfiehlt sich vor allem die erste Variante, bei der Sie versuchen sollten, Spieler A anzuspielen, um mit einem Kopfball das Tor zu erzielen. Nicht effektiv ist Schema Nummer 2, so dass sie dieses getrost vergessen können. Für Verwirrung (manchmal auch bei Ihnen) sorgt die dritte Variante, bei der sich die Spieler blitzartig aus dem Strafraum „verziehen", um dann schnell wieder vorzustoßen. Hierbei entwickeln sich brenzlige Situationen, vor allem durch die aus dem Rückraum anrennenden Stürmer.

Ecken: Kann man auch Erfolg haben, ohne die vorgegebenen Laufwege zu benutzen?

Kann man, gegen menschliche Mitspieler ist das sogar ratsam, da diese die drei Systeme und die damit verbundenen Laufwege schließlich ebenfalls kennen. Versuchen Sie einen Spieler auf den kurzen Pfosten anzuspielen. Dies ist immer noch die erfolgversprechendste Variation eines Eckballs. Sehr effektiv können auch Bälle sein, die mit viel Effet direkt aufs Tor gedroschen werden, da hier meist ein Abpraller des Torhüters ein Nachsetzen Ihrer Stürmer und Chaos im Strafraum ermöglicht.

Freistöße: Ich bin nicht gerade der Mario Basler des Gamepads, wie ziehe ich aus Freistößen Nutzen?

Ein leidiges Thema bei *FIFA* sind seit jeher die Freistösse. Auch diesmal ist es verteufelt schwer, durch den einstellbaren Pfeil Effet und Wucht und vor allem Richtung des Schusses perfekt zu „timen", doch EA hat sich Gedanken gemacht. Von den drei vorgegebenen Standardsituationen sind die erste und die dritte sogar sehr effektiv. Bei Situation Nummer 1 läuft der Spieler A aus dem Strafraum, um dann aus dem Rückraum mit dem Kopf zuzustoßen. Sehr empfehlenswert! Fast noch besser ist Variante 3. Hier können Sie entweder auf Spieler C hochspielen oder aber Sekunden vorher Spieler A oder Y anspielen, um einen kurzen Freistoß auszuführen. Alle Standardsituationen hängen auch vom Ort des Geschehens ab, so dass hier Training angesagt ist.

Stellen Einwürfe eigentlich Gefahren für meine Abwehr dar?

Einwürfe in Tornähe können schon gefährlich sein. Ein langer Wurf kann wie eine Flanke eingesetzt werden. Vergessen Sie hierbei aber getrost die drei vorgegebenen Standardsituationen, denn sie sind alle unbrauchbar. Versuchen Sie lieber, den Mann anzuspielen, der lange im Raum steht.

Abwehrverhalten: Wie soll ich mich verhalten, wenn der Gegner im Angriff ist?

Das Pressing hilft schon im Spielaufbau, den Gegner zu stören. Spielen Sie eine Zonendeckung, können Sie zudem den Befehl geben, dass zwei Spieler auf den ballführenden Mann gehen sollen. Bei der Manndeckung machen Sie so jedoch eine Anspielstation frei.

Bei Freistößen sollten Sie immer auf einen Spieler umschalten, der nicht in der Mauer steht und stellen Sie diesen dann zu den anderen zwei, drei Spielern in Ihr Abwehrbollwerk.

Stellen Sie bei Ecken Ihren Spieler an den kurzen Pfosten, wenn dort ein Gegner steht. Schließlich wissen Sie, dass das für Sie auch

Mit Ulm zum Meistertitel

Im überarbeiteten Saisonmodus von FIFA 2000 können Sie auf- und absteigen. Zusätzlich können Sie auch um den DFB-Pokal oder den Europa-Cup spielen.

Wenn Sie mit einer der starken Mannschaft wie Bayern oder Leverkusen antreten, müssen Sie sich gar nicht groß verstärken. Doch wenn Sie mit Ulm in den Europacup wollen, müssen Sie a) ein echter Gamepad-Akrobat sein und b) einiges in Sachen Taktik und Transfers tun. Achten Sie vor allem darauf, dass Ihre Spieler schnell sind, denn das ist das A und O. Kaufen Sie zumindest einen Topstürmer (mindestens Schnelligkeit 6), denn oft kann ein Topstar ein Spiel bei *FIFA 2000* entscheiden. Sogar ein Team wie Ulm kann sich einen echten Star leisten (z. B. Beckham). Durchforsten Sie die unbekannteren Teams nach Schnäppchen, um sich Verstärkungen zu holen.



ABGEHOBEN Geben Sie Ihrem Goalie das Kommando zum Herauslaufen, riskieren Sie fast immer einen eleganten Heber des Stürmers, der mit großer Wahrscheinlichkeit auch das Tor treffen wird.

die verlockendste Tormöglichkeit ist. Steht dort keiner, gehen Sie Richtung Elfmeterpunkt. Um einen Ball, der in der Luft ist, sicher zu einem Mitspieler zu köpfen, sollten Sie unbedingt auf den Fuß des Mitspielers köpfen.

Verteidigung: Soll ich stochern oder grätschen?

Mit der „Stochern-Taste" können Sie den Ball nun öfter erobern. Waren so in *Bundesliga Stars* beispielsweise nur selten Ballgewinne machbar, so ist sie bei *FIFA 2000* die effektivste Zweikampfwaffe. Grätschen sollten Sie nur, wenn sie von der Seite kommen. Bei Grätschen von hinten ist der Schiri schnell mit einer gelben Karte zur Stelle. Gänzlich vergessen können Sie die Z-Taste, mit der Sie eine brutale Grätschattacke oder einen Schubser fabrizieren. Sollten Sie nicht die Fouls abgeschaltet haben, führt diese Aktion in 80 Prozent aller Fälle zum Platzverweis.

Ist es sinnvoll, den Goalie bei einem heranstürmenden Gegenspieler aus dem Tor rennen zu lassen, um sich todesmutig in Ball und Stürmer zu werfen?

Kommt ein Spieler allein auf Ihren Torwart zu, ist das Herauslaufen nicht sinnvoll, da in fast 100 Prozent aller Fälle der Stürmer den Torhüter „überlupft" und so einen Treffer erzielt. Wenn in solchen Spielsituationen ein herausstürmender Torwart Sinn macht, gibt der Computer selbst den Befehl dazu (etwa bei zu weiten Vorlagen der gegnerischen Stürmer in Ihrem Strafraum). Um einen Ball vor dem Aus zu retten, kann das Herauslaufen jedoch Erfolg haben.

Sind weite Abschläge den kurzen Abwürfen vorzuziehen?

Jein! Ein langer Abschlag hat den Vorteil, dass Ihre Abwehr entlastet wird und der Ball aus der Gefahrenzone katapultiert wird. Aus Kopfballstafetten entwickeln sich ab und an auch Kontermöglichkeiten. Um einen kultivierten Spielaufbau auf die Beine zu stellen, eignet sich diese Variante aber keinesfalls. Abwürfe sollten nur gemacht werden, wenn der Radarpfeil auf „Grün" steht oder Sie den anzuwerfenden Spieler im freien Raum selbst sehen können.

Die X-Taste

Am besten geeignet für den Spielaufbau ist die Verwendung der X-Taste. Der Goalie lässt dann den Ball fallen und Sie mit ihm einige Meter wie ein Feldspieler gehen, bevor Sie den Ball dann sicher weiterspielen.

Mit welcher Kameraposition behalte ich die Übersicht auf dem Feld?

Die Tele-Kamera ist die Standardeinstellung, doch Sie sollten diese unbedingt gegen die Turmkamera austauschen. So büßen Sie zwar einiges an optischen Reizen der tollen Grafik ein, doch um optimal die Raumaufteilungen und Anspielstationen zu erkennen, ist dies die einzige Alternative. So gerade eben geht es noch mit der Tele-Kamera, doch da müssen Sie sich schon zu sehr auf die nicht immer genauen Radaranzeigen verlassen. Alle anderen Kamerapositionen sind spielbar, aber unbefriedigend.

Thorsten Seiffert



DURCH DIESE HOHLE GASSE ... Bei der Freistoß-Variation 1 spielen Sie den eingekreisten Spieler hoch an. Er versucht, einen Kopfballtreffer zu erzielen.



MAUER WEG Bei der zweiten Freistoß-Situation können Sie den Spieler links anspielen oder aber in den Strafraum auf den Spieler rechts flanken.

Age of Empires 2 Age of Kings

Kaum auf dem Markt und alle Kampagnen des Age-of-Empires-Nachfolgers komplett gelöst.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ensemble Studios** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Mitte Oktober 99** ■ USK **ab 12**

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zu *Age of Empires 2: Age of Kings* führen wir Sie durch einen weiteren Streifzug - der führt Sie unter anderem nach China und Ägypten. Mit unserer Hilfe bekämpfen Sie Barbarossa und bestehen gegen böhmische Armeen.

2. Kampagne: Saladin

Szenario 1: An Arabian Knight (Ein arabischer Ritter)

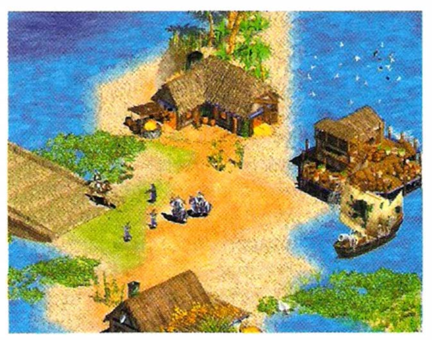
Ziele: Franken westlich des Nils besiegen; Zur Moschee in Kairo ziehen; Dorfzentrum der Franken zerstören

Alle Franken finden und mit Übermacht besiegen

1. Die Franken (blau) sind in viele kleine Grüppchen unterteilt, und es fällt nicht schwer, durch entschlossene Angriffe der eigenen Übermacht jede einzelne Gruppe zu besiegen.

Nilübergang erobern! Sie erhalten eine Kanonengaleone

2. Am Nilübergang haben die Franken Gebäude, die Sie ebenfalls zerstören müssen. Dafür erhalten Sie einige Schwertkämpfer und leichte Kavallerie sowie eine Kanonengaleone als willkommene Verstärkung.



IM LAND DER KAMELE Mit der Kanonengaleone hat es Saladin sehr leicht, Kairo zu stürmen.

Kanonengaleone die Türme und das Stadttor von Kairo einreißen lassen

3. Mit der erhaltenen Kanonengaleone können Sie zwei Türme und das Stadttor Kairos zerstören. Auf dem Wege zur Moschee von Kairo sollten Sie die übrigen Türme meiden und sich in der sicheren Mitte der Stadt halten.

Durch Kairo zur Moschee

4. Sobald Sie die Moschee erreicht haben, wechselt der Ägypter (rot) die Fronten, und Sie erhalten Verstärkung. Die dritte Aufgabe lautet: Die Franken östlich der Stadt besiegen.

Dorfzentrum der Franken zerstören

5. Schlagen Sie einen Bogen um die fränkischen Stellungen, um so nur einen einzigen fränkischen Turm zerstören zu müssen. Bündeln Sie Ihre gesamten Streitkräfte. Vor allem durch den an der Moschee erhaltenen Rammbock fällt nicht nur der Turm, sondern auch das Dorfzentrum rasch. Die wenigen verteidigenden Truppen müssen einfach nur mit den geeigneten Kontereinheiten bekämpft werden: Kamele gegen Ritter und leichte Kavallerie gegen alle Bogenschützen.



Szenario 2: Lord of Arabia (Herzog von Arabien)

Ziele: Reynolds Raiders und Reynolds Piraten besiegen. Den Verbündeten zu Hilfe eilen.

Stabile Ökonomie aufbauen

In diesem Szenario ist es schwierig, alle Aufgaben gleichzeitig zu erfüllen. Sie sollten sich die neuen Hilfsmittel von *Age of Kings* zunutze machen: Mittels Guard kann man eigene Truppen die Handelskarawanen der Verbündeten bewachen lassen.

Handelswege sichern

1. Mehr als 20 Dorfbewohner produzieren und alle Ökonomie-Aufwertungen entwickeln. Erst danach in das Burgenzeitalter aufsteigen. Karthographie erleichtert es, die verbündeten Handelskarawanen zu beschützen. Deren Schutz bringt Tributzahlungen in Form von Gold ein.

Aqaba retten

2. Wenn Sie sehen, dass Aqaba angegriffen wird, so sollten Sie leichte Kavallerie zu Hilfe schicken und gezielt den Rammbock zerstören. Selbst wenn Sie die leichte



BURN, BABY, BURN Die Rammböcke sind sie gegen Bogenschützen und Türme sehr widerstandsfähig. besonders Türme und Burgen wie diese lassen sich mit Rammböcken sehr schnell vernichten.

Kavallerie dabei komplett verlieren, ohne Rammbock brauchen die Angreifer ewig, bis sie sich durch die Mauern gebissen haben, und bis dahin sind Sie selbst stark genug.

Reynolds Banditen und Reynolds Raiders besiegen

3. Im Burgenzeitalter wiederum alle Ökonomie-Aufwertungen entwickeln und mit den verbliebenen Ressourcen immer abwechselnd ein Kamel und einen Ritter trainieren. Kamele gegen die fränkischen Ritter und die eigenen Ritter gegen die feindlichen Bogenschützen einsetzen. Dann sind die Landhandelsrouten bald sicher, und Reynolds Raiders geben alsbald auf. Die kleinen Gruppen von Reynolds Banditen (rot) sind leicht in Übermacht zu ersticken. Auch wenn diese eigentlich sehr passiv sind, so fühlen sich die Verbündeten durch deren Anwesenheit bedroht und geben dies durch entsprechende Hinweise immer wieder kund.

Flotte aufbauen

4. Jetzt können Sie sich auf Reynolds Piraten konzentrieren. Alle Dorfbewohner auf Holz (Nahrung braucht man kaum noch, und Gold sollte man auch durch die Tribute der Verbündeten inzwischen genug haben) umschwenken und in drei Häfen Feuergaleeren und Kriegsgaleeren bauen. Mit diesen in großen Gruppen gegen den Feind ziehen.

Reynolds Piraten erobern

5. Mit zwei Transporten 15 Kamele und fünf Ritter zu Reynolds Piraten übersetzen. Die Ritter sollten die blauen Holzfäller angreifen und die Kamele die blauen Ritter. Für die Ritter sollten auch die Mangonels des Verteidigers kein Problem darstellen. Sobald Reynolds Burg fällt, ist Blau besiegt.

Szenario 3:The Horns of Hattin (Die Landzungen von Hattin)

Ziel: Bringen Sie die Reliquie nach Hause

Nur Mut!

Eines der schwierigsten Szenarien überhaupt, und niemand muß sich grämen, wenn er hierfür mehrere Anläufe benötigt.

Gewusst wie ...

Die vier Angreifer sind technologisch sehr viel weiter fortgeschritten, und wer versucht, zunächst diesen Nachteil auszugleichen, der wird von den Gegnern einfach überrannt. Tatsächlich können Sie unter Verwendung der richtigen Kontereinheiten dem Gegner Paroli bieten, ohne erst in das Burgenzeitalter aufsteigen zu müssen.

Die ersten Angriffe abwehren

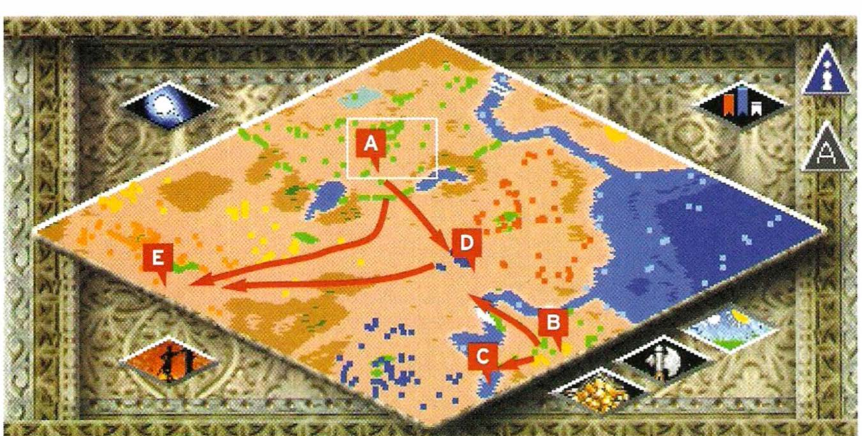
1. Sie investieren Ihre gesamte Nahrung in neue Dorfbewohner und das Holz in einen Hafen nebst sechs Fischerbooten. Die vielen Schafe am oberen Dorfzentrum beschleunigen die Entwicklung ganz erheblich. Mit der neu produzierten Nahrung entwickeln Sie am oberen Standort möglichst viele Bogenschützen und vor allem deren Angriffsstärken-Aufwertung. Notwendig ist es, die Bevölkerungsgrenze von 75 möglichst schnell zu erreichen.

Ökonomie aufbauen

2. Wenn die ersten blauen Erkunder am unteren Dorfzentrum auf den Widerstand der vier berittenen Bogenschützen stoßen, dann werden alle blauen Ritter zum oberen Dorfzentrum ziehen, wo sie von zahlreichen Verteidigern empfangen werden.

Goldmine erobern

3. In der Mitte der Karte (D) befindet sich eine Goldmine. Wenn Sie es schaffen, diese zu verteidigen, d. h. alle dorthin kommenden Dorfbewohner immer wieder zu kassieren, dann haben die roten und blauen Gegner kein Gold, und der schwierigste Teil dieses Szenarios ist bewältigt. Selbst wenn Ihre eigenen Truppen dort schließlich der Übermacht des Gelben erliegen sollten, so schwächt der Verlust der vielen Dorfbewohner den roten und blauen Spieler außerordentlich. Von



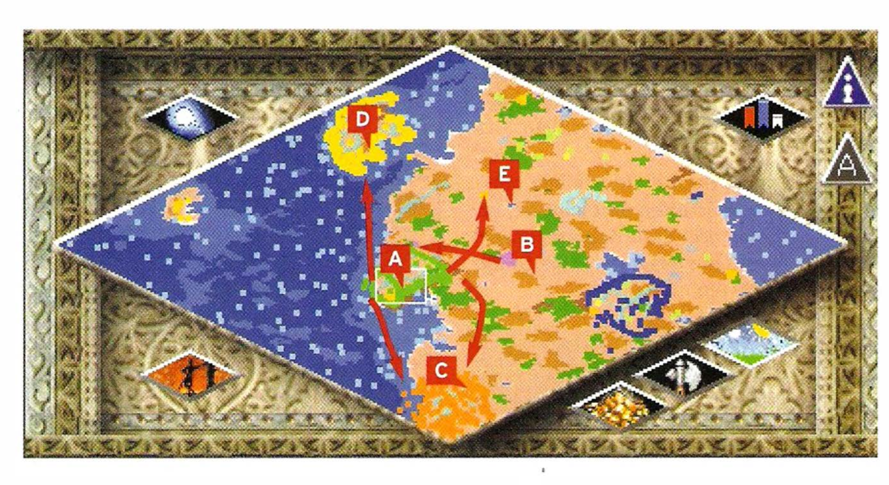
diesem Schlag erholen sich beide nicht mehr, und Sie haben nur noch zwei ernstzunehmende Gegner.

Die Angriffe der Templer (gelb) abwehren

4. Sobald man allerdings das Zentrum (D) an Gelb verloren hat, geht dieser zum Angriff auf das nördliche Lager (A) über. Auch hier hilft wieder die bekannte Kombination aus Plänkler und Bogenschützen. Wenn Sie diese Angriffswellen überstanden haben, können Sie beruhigt in das Burgenzeitalter wechseln und die eigenen Einheiten aufwerten.

Die Kirche des orangefarbenen Spielers zerstören und die Reliquie zwischen die Flaggen im nördlichen Lager bringen.

5. Die schnellen, beweglichen, berittenen Bogenschützen werden am besten mit den Deutschrittern fertig. Sie können immer wieder feuern und wegreiten, bevor die Deutschritter sie erreichen. Danach können Sie die Kirche des orangefarbenen Spielers (E) zerstören und die Reliquie heimbringen.



Szenario 4: The Siege of Jerusalem (Die Belagerung von Jerusalem)

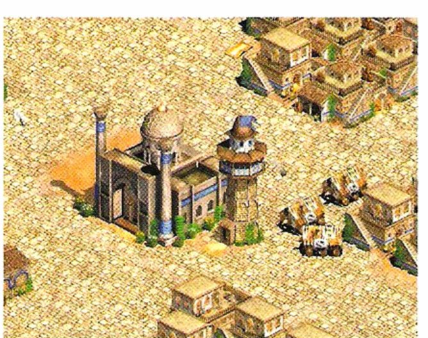
Ziel: Fünf Türme Jerusalems zerstören, ohne eine Kirche oder gar den Felsendom dabei in Mitleidenschaft zu ziehen

Starke Ökonomie aufbauen

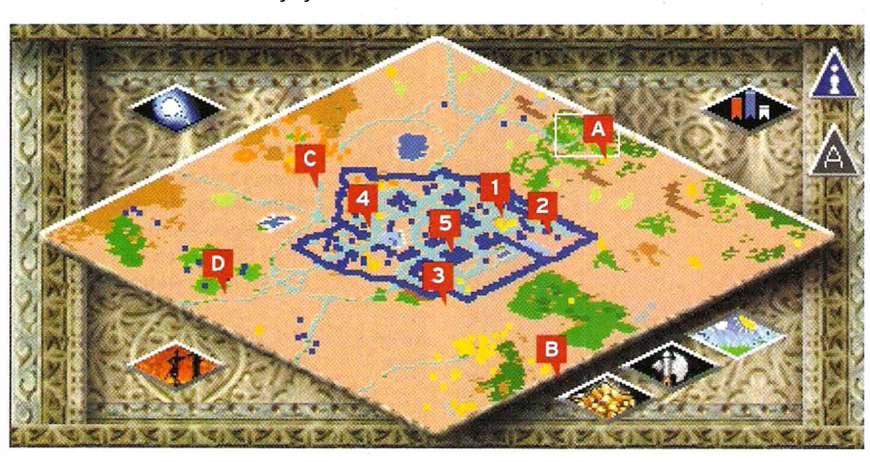
1. Sie sollten mindestens 35 Dorfbewohner haben und die eigene Stadt gut einmauern. Einige Mönche sind auch erforderlich, um gegnerische Kavallerie hinter den eigenen Mauern zu konvertieren und eigene Einheiten zu heilen. Die Angriffe sind alle nicht zu heftig. Wenn Sie mit den Mönchen ein wenig geschickt sind, so können Sie die bekehrten Ritter gegen die angreifenden Waffenschmiedeeinheiten einsetzen und die Rammböcke ebenfalls konvertieren, sobald Sie die entsprechenden Aufwertungen entwickelt haben.

Gegnerische Ökonomie schwächen Nur Dorfbewohner angreifen

2. Greifen Sie immer wieder die gegnerischen Produktionsstätten (B, C und D) an. Das verringert die Häufigkeit und Heftigkeit der Gegenangriffe sehr erheblich. Dabei aber keinesfalls Auseinandersetzungen mit den teutonischen Rittern ausfechten, sondern lediglich die Dorfbewohner angreifen und wieder wegziehen. Verwundete Einheiten immer wieder durch die Mönche in der eigenen Stadt heilen lassen.



AH, EIN STADTMENSCH! Den Turm im Zentrum sollte man besser mit Rammböcken zerstören.



Burgenzeitalter, Imperialismus, dann Triboks bauen

3. Sie sollten schnell nacheinander in das Burgzeitalter und dann in den Imperialismus aufsteigen, denn Triboks erleichtern die Zerstörung der äußeren Türme (1 bis 4) ganz erheblich, sind jedoch erst im Imperialismus verfügbar.

Turm im Zentrum vernichten

4. Den Turm im Zentrum (5) sollte man besser mit Rammböcken zerstören, um zu verhindern, dass Fehltreffer der sehr ungenauen Triboks die Moschee daneben zerstören.

Szenario 5: Jihad (Heiliger Krieg)

Ziel: Zwei der drei Städte der Kreuzfahrer besiegen

Ausgangssituation

Man beginnt in einer befestigten Stadt (A) und ist bereits im Burgenzeitalter.

Sie benötigen eine wirklich starke Ökonomie

1. Erweitern Sie zunächst Ihre Bevölkerung auf mindestens 30 Dorfbewohner und 20 Fischerboote. Entwickeln Sie alle ökonomischen Aufwertungen. Erst danach in den Imperialismus aufsteigen. Auch dort wieder alle Aufwertungen entwickeln.

Erste Angriffe abwehren

2. Eine Burg bei den Holzfällern kann sehr hilfreich sein. Nach einer ruhigen Anfangsphase greifen die Gegner zu Lande und zu Wasser an. Ritter sollten angreifende Mangen und Rammböcke problemlos zerstören können. Speerkämpfer helfen gegen feindliche Ritter und Kamelreiter. Galeeren verteidigen die See. Für diese Militäreinheiten ebenfalls alle verfügbaren Aufwertungen entwickeln.

Triboks und Mameluken gegen Ascalon

3. Zwei Triboks, geschützt von zehn Mameluken, ebnen problemlos die orangefarbene Stadt Ascalon (C) ein.

Kanonengaleonen gegen die gelbe Stadt

4. Sobald die See von gelben Schiffen bereinigt ist, ebnen drei Elite-Kanonengaleonen die gesamte gelbe Stadt (D) ein.

Szenario 6: The Lion and the Demon (Der Löwe und der Dämon)

Ziel: Errichten Sie ein Weltwunder und verteidigen Sie es

Eine wirklich gute Ökonomie aufbauen und alle Aufwertungen entwickeln

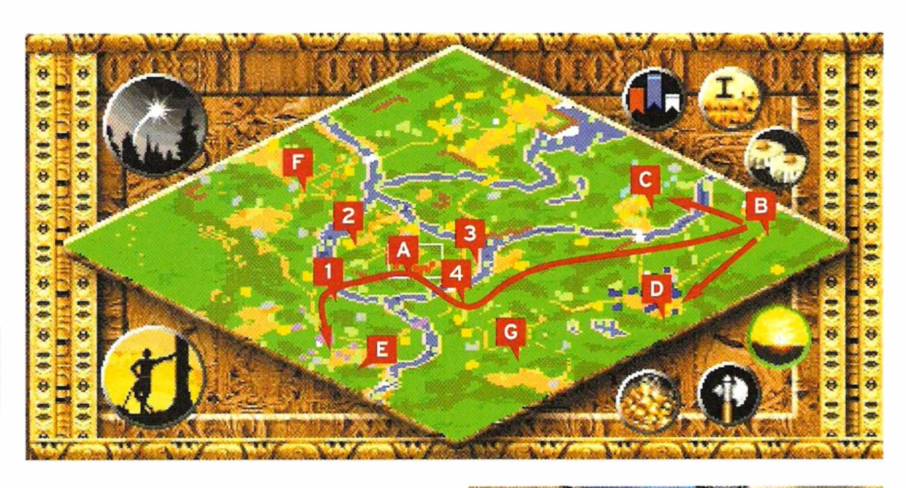
1. Weitere Dorfbewohner und Fischerboote produzieren, noch einige Türme bauen sowie Bogenschützen und Mönche (Kirche erst bauen!) produzieren. Alle relevanten Aufwertungen für diese Einheiten entwickeln. Eigene Ritter werden zur Zerstörung der ankommenden Belagerungswaffen (Ausfall!) dringend benötigt.

Bevölkerungslimit voll ausschöpfen

2. Die ersten Verteidigungswellen sind aus den sicheren Positionen hinter den eigenen Mauern sehr leicht zurückzuschlagen. Derweil aber zusätzlich eine starke Flotte mit allen Aufwertungen entwickeln, um auch die See zu beherrschen.

Ein Wunder bauen und verteidigen
Sie erhalten Elite-Kriegselefanten zur Unterstützung

3. Erst wenn man eigene starke Militäreinheiten und seine Abwehr verstärkt hat, das Weltwunder bauen. Sie haben viel zu viele Häuser (Burgen eingerechnet!) und können es sich erlauben, im Zentrum zahlreiche Häuser abzureißen, um dort das Weltwunder zu erbauen. In der Stadtmitte steht es sicherer als am Rande der Stadt. Die schließlich mindestens 30 Dorfbewohner sollten alle gleichzeitig das Wunder bauen. Das Wunder muß etwa eine gute halbe Stunde lang (350 Jahre im Spiel) gehalten werden. Es kommen ganze Wellen von Belagerungswaffen.



3. Kampagne: Barbarossa

Szenario 1: Holy Roman Emperor (Herrscher über das Heilige Römische Reich)

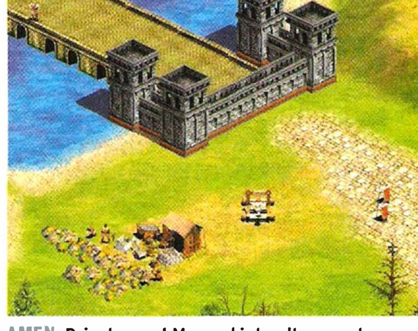
Ziel: Rauben Sie vier der sechs Reliquien der umliegenden Grafschaften

Ausgangsposition

Man startet auf einer Insel (A) mit 4 Verbindungen zu den sehr zahlreichen Nachbarn.

Einmauern
Ökonomie verbessern
Kleinere Angriffe

1. Die Übergänge (1 bis 4) sind ideal dazu geeignet, sofort zugemauert zu werden. Die bei Spielstart vorhandenen Steine reichen dazu völlig aus. Die Nahrung sofort in neue Dorfbewohner investieren und zunächst die Schafe verwerten. Mit den Kavallerieeinheiten zu den Mongolen (B) reiten und diese durch Zahlung von 200 Gold (Markt erforderlich!) zum Verbündeten machen. Das ermöglicht es die beiden ersten Gegner (C und D) sehr früh anzugreifen und deren Reliquien zu entführen.



AMEN Priester und Mange bieten Ihnen guten Schutz gegen Attacken auf die Heimatstadt

Mönche und Erlösung
Angriffe abwehren

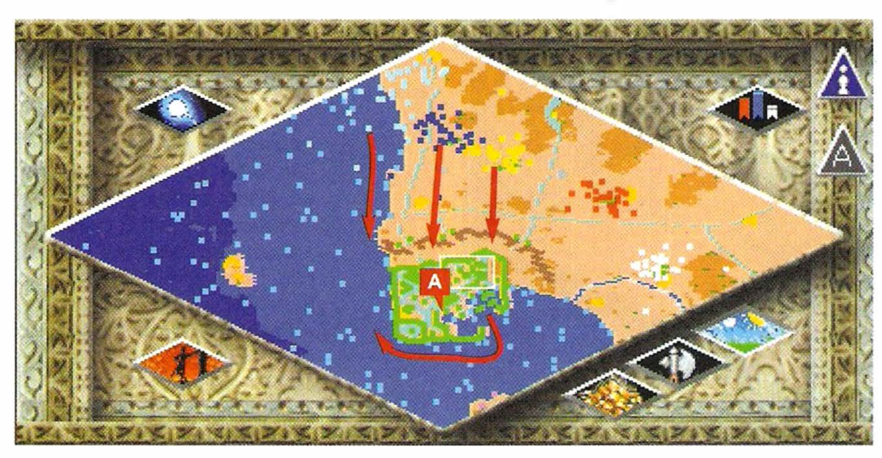
2. Vor allem die Sachsen (gelb) und die Schwaben (F) greifen relativ frühzeitig an. Einige Mönche wirken bereits Wunder, die eigene Mange unterstützt diese sehr gut. Die Entwicklung von Erlösung erlaubt das Bekehren der angreifenden Belagerungswaffen. Achten Sie darauf, dass Ihre Mange nicht mehr Schaden bei Ihren eigenen Einheiten anrichtet als beim Gegner!

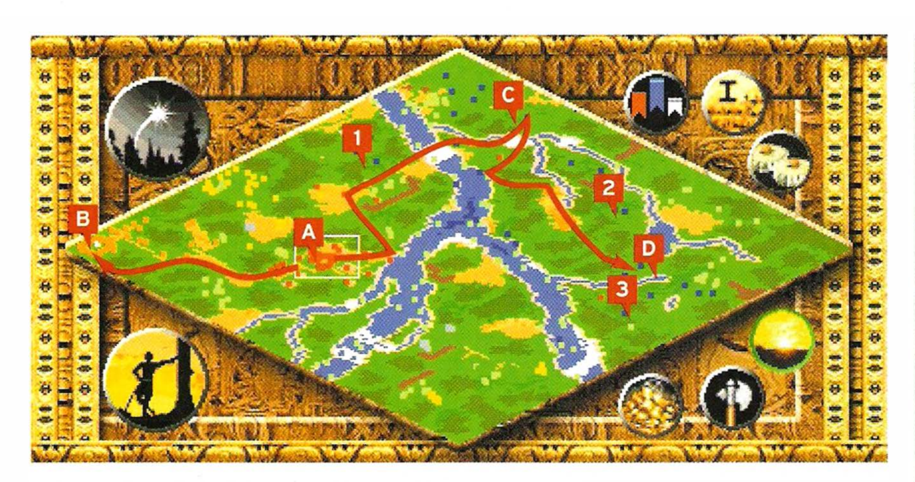
30 Dorfbewohner
Imperialismus
Burgund angreifen

3. Mit etwa 30 Dorfbewohnern in den Imperialismus aufsteigen. Mit Rammböcken Burgund (E) angreifen. Um an die Reliquie zu kommen, muss die Kirche zerstört werden. Ein mitgeführter Mönch bringt die Reliquie heim. Im Imperialismus verhilft Block Printing den Mönchen hinter den eigenen Mauern zu mehr Reichweite.

Schwaben
Böhmen

4. Die Sachsen haben keine Reliquie und die übrigen Computergegner (F und G) sind nun relativ leicht zu überwältigen.





Szenario 2: Henry the Lion (Heinrich der Löwe)

Ziel: Es heißt zwar zunächst, Polen sei der Gegner, doch schnell stellt sich heraus, dass die Sachsen die wirklichen Gegner sind, die es zu besiegen gilt.

Ausgangssituation

In diesem Szenario hat der Spieler zunächst keine eigene Ökonomie und bekommt Ressourcen von seinen Mitspielern, solange diese sich relativ ungehindert entwickeln können.

Eisengiessen Kettenpanzer Teutonische Ritter Polnische Waffenschmieden

1. Sofort Eisengiessen und Kettenpanzer Rüstung entwickeln. In der Burg Teutonische Ritter entwickeln, dazu einiges Holz am Markt über Gold in Nahrung umsetzen. Die Teutonischen Ritter haben die Aufgabe das eigene Lager zu verteidigen, während alle bei Szenariobeginn bereits vorhandenen Einheiten gegen die Polen ziehen. Mit der Zerstörung der beiden polnischen Waffenschmieden gewinnt man sehr viel Zeit. Gegen die polnischen Huskarls keinesfalls Bogenschützen einsetzen!

Angriff Eigene Gebäude schützen!

2. Sobald man den ersten Angriff von Heinrich dem Löwen zurückgeworfen hat, muss man bestrebt sein, den Kampf fern der eigenen Stadt zu führen. Also selbst angreifen und nicht warten, bis der Gegner bereits in der eigenen Stadt steht. Wichtig: Sie haben zunächst keine Dorfbewohner und können Ihre Gebäude weder reparieren, noch neue bauen. Achten Sie auf diese also besonders gut!

Dorfbewohner befreien Einmauern Ökonomie aufbauen

3. Im äußersten linken Eck der Karte ist ein ummauerter Bereich, in dem ab dem Zeitpunkt, da Heinrich der Löwe die Fronten wechselt, einige Dorfbewohner gefangen sind. Befreien Sie diese mit einem entschlossenen Angriff. Von nun an können Sie Mauern bauen, neue Gebäude und vor allem ein Dorfzentrum und eine eigene Ökonomie aufbauen.

Heinrichs Burg zerstören

4. Besiegen Sie zunächst Heinrich den Löwen. Dazu genügt es seine Burg zu zerstören.

Polnische Burgen zerstören

5. Zerstören Sie nun noch die polnischen Burgen.

Szenario 3: Pope and Antipope (Papst und Gegenpapst)

Ziel: Bekehren Sie die Kathedrale in Mailand

Erlösung entwickeln Crema bekehren

1. Ziehen Sie mit allen Einheiten in den Osten der Karte und bekehren Sie alle Dorfbewohner und Gebäude (Erlösung entwickeln!) der Crema. Bauen Sie ein eigenes Dorfzentrum und entwickeln Sie eine starke Ökonomie mit mehr als 30 Dorfbewohnern.

Imperialismus

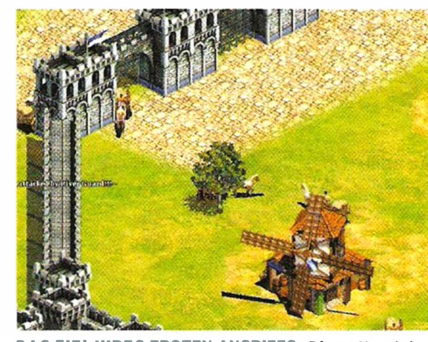
2. Bauen Sie ein oder zwei Burgen und steigen Sie in den Imperialismus auf. Entwickeln Sie Elite-Teutonische Ritter und Triboks.

Handelskarawanen angreifen

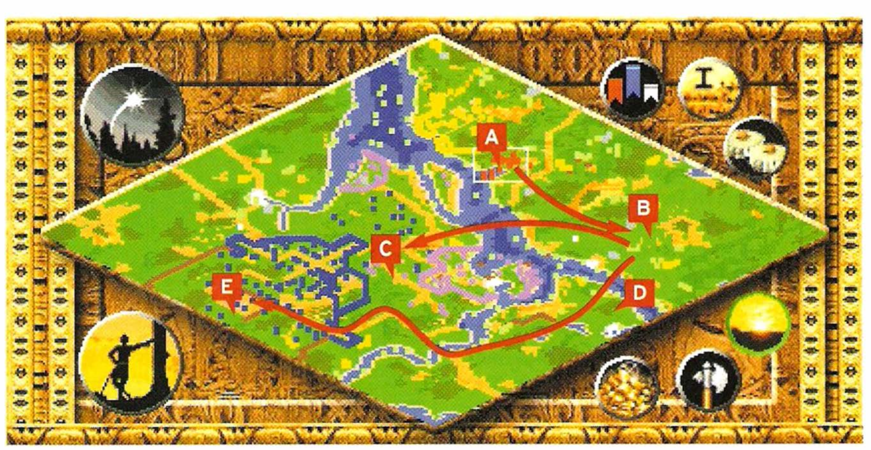
3. Schicken Sie so schnell wie möglich einige wenige Kavallerieeinheiten über den Fluss und zerstören Sie die gegnerischen Handelskarawanen. Dadurch bremsen Sie die Entwicklung Ihres Gegners ganz entscheidend! Je früher Sie dies schaffen, desto leichter werden Sie später den Sieg erringen. Auch wenn diese Einheiten dabei verloren gehen, lohnt sich die Aktion!

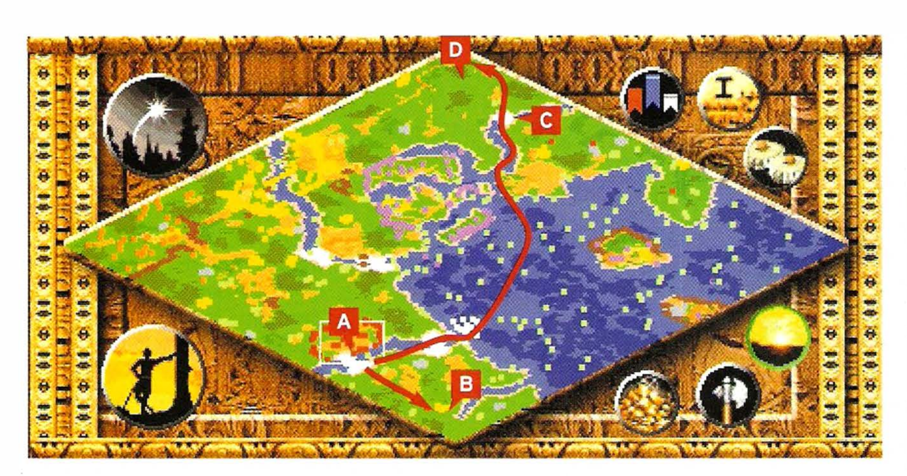
Hafen bauen und übersetzen

4. Bauen Sie einen neuen Hafen, darin Transportschiffe und setzen Sie in großer Zahl über. Sie hatten beliebig viel Zeit Ressourcen zu beschaffen und alle Aufwertungen zu entwickeln. Bauen Sie auf der gegenüberliegenden Seite neue Militärgebäude, um den Nachschub nicht immer mittels Transporten übersetzen zu müssen. So vermeiden Sie, auch noch eine Flotte bauen zu müssen und gehen möglichen Problemen mit dem Bevölkerungslimit aus dem Weg. Zur Sicherung des Übersetzens ohne eigene Seestreitkräfte kann man bei Bedarf einige Türme an der Küste bauen.



DAS ZIEL IHRES ERSTEN ANGRIFFS Diese Handelskarren versorgen Ihre Gegner mit Gold!





Kathedrale bekehren

5. Das Voranschreiten gegen die mailändischen Truppen ist mühsam und relativ langsam, aber nicht wirklich schwierig. Durch die bereits sehr früh entwickelte Erlösung ist das Bekehren des Weltwunders (Mailänder Dom) kein Problem mehr.

Szenario 4: The Lombard League (das Lombardische Bündnis)

Ziel: Bauen Sie ein Weltwunder in einer der gegnerischen Städte

Nicht kämpfen! Mit allen Einheiten nach Süden (B) ziehen und dort völlig neu aufbauen. Mit der Flotte die Verstärkung finden. Die Transporte sind voll mit neuen Einheiten!

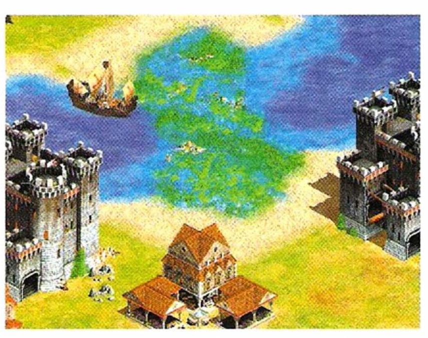
1. Zu Beginn des Spieles haben Sie fast alles verloren. Nun können Sie beweisen, wie gut Sie wieder aufbauen können. Flüchten Sie mit allen Einheiten nach Süden und lassen Sie den Gegner ruhig Ihr altes Dorf zerstören. Schicken Sie Ihre Flotte zur Kartenmitte, bis Sie Verstärkung finden.

Eigene starke Ökonomie aufbauen Burgen plus Teutonische Ritter sind eine starke Kombination!

2. Die empfohlene Methode: Einige Galeonen zu Wasser, etwa 15 Fischerboote, 5 Teutonische Ritter und 45 Dorfbewohner. Fünf Burgen und 3 Dorfzentren sorgen für ausreichenden Schutz, bei Bedarf um einige Türme ergänzt. Das macht Verteidigungseinheiten entbehrlich und sichert dennoch zuverlässig die Produktion. Mit wenigen Mauern kann man steuern, dass angreifende Einheiten immer erst an allen Burgen vorbei müssen, bevor sie einen Dorfbewohner erreichen können. Eigene Einheiten können in den eigenen Burgen geheilt werden!

Triboks + Teutonische Ritter Wunder in Padua bauen

3. Sobald alle Aufwertungen entwickelt sind, die eigenen Fischerboote versenken (Bevölkerungslimit!) und stattdessen drei Triboks und jede Menge Elite-Teutonische-Ritter bauen. Alle in Transporter verladen und zum Norden (C) der Karte fahren. Dort die Stadt Padua angreifen und das Wunder (1000 Holz, Stein und Gold!) an der Stelle bauen, an der zuvor die Burg von Padua stand (D). Dazu brauchen 25 Dorfbewohner etwa 5 Minuten.



HOCH IM NORDEN... Zwei Burgen und ein Dorfzentrum garantieren die erforderliche Sicherheit.

Szenario 5: Barbarossas March (Barbarossas Kreuzzug)

Ziel: Mindestens 10 Militäreineinheiten müssen bei den Hospitalern ankommen

Ein Szenario ohne Ökonomie, bestehend aus reiner Taktik.

Kriegsschiff versenken

1. Mittels Triboks und Onagern das feindliche Kriegsschiff versenken.

Haus

2. Die vier Mameluken am gefundenen Haus durch Übermacht ohne eigene Verluste besiegen. Keinesfalls auf Konstantinopel (blau) zugehen, sonst wechseln die ihren diplomatischen Status auf feindlich!

Eine kleine Flotte bekehren

3. Nun die Schiffe am Hafen (B) und den Hafen selbst bekehren. Die Schiffe keinesfalls zerstören! Mit etwas Geduld kann man sich eine kleine Flotte zusammenbekehren. Ein Schiff kann dazu weitere feindliche Schiffe anlocken.

Gallipoli hat Transporte Tribok/Axtwerfer finden Kanonenturm zerstören

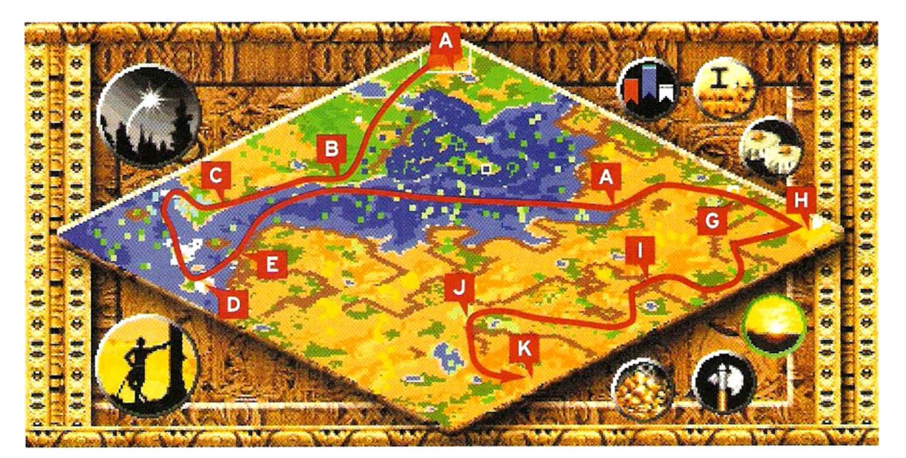
4. Mit den drei Mönchen zum Dorf der Gallipoli (C), wo einige Transporte warten. Die Mönche in einen Transport setzen und auf die Insel mit der wartenden Verstärkung (D) übersetzen. Nun zur Küste mit dem Hafen und den nahen Kanonenturm (E) mit dem Tribok zerstören. Sowie der Tribok aufgebaut ist, erhält man etwas entfernt zwei weitere Mönche als Verstärkung.

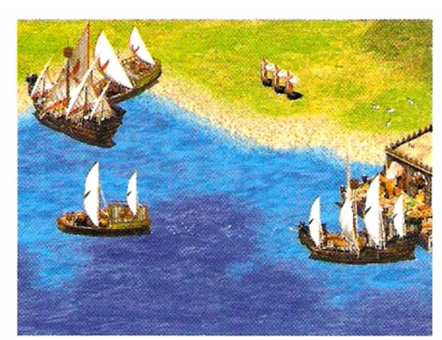
Alle Einheiten übersetzen

5. Ist der Kanonenturm (E) erst einmal zerstört, kann man ungestört weiterfahren bis an die Ostküste (F). Danach mit den Transporten alle übrigen Einheiten, die noch bei B warten, ebenfalls übersetzen.

Turm mit Verstärkung

6. Marschieren Sie zum Turm (G), an dem man vier schwere berittene Bogenschützen erhält. Heilen Sie nach jedem Kampf alle Einheiten wieder mit ihren Mönchen.





ÜBERZEUGEND Bekehren Sie die feindliche Flotte, um Ihren Transporten Schutz bieten zu können.



BEVÖLKERUNGSBOOM Indem Sie die persischen Kriegselefanten bekehren, haben Sie schon bald wesentlich mehr als die erlaubten 75 Einheiten! Außerdem ist Angriff die beste Verteidigung.

Burg mit Onagern finden

7. Ganz im Osten (H) kann man an einer Burg noch einige Onager finden.

Rampe mit Belagerungs-Onagern räumen

8. Am Rand entlang kommt man an eine Rampe (I), die von Bäumen versperrt ist. Die beiden Belagerungsonager können diese Bäume rasch niederreißen.

Wölfe

9. Als letzte Hürde ist ein Dutzend Wölfe auf dem Weg (J). Aber für Paladine und Teutonische Ritter sollten diese nun wirklich kein Problem mehr darstellen.

Paladine zum Ziel

10. Schließlich mit den Paladinen (diese bewegen sich am schnellsten) zum Burgvorplatz der Hospitaler (K) und das Szenario gilt als gewonnen.

Szenario 6: The Emperor Sleeping (Der Schlaf des Herrschers)

Ziel: Barbarossa im Fass in den Felsendom in Jerusalem bringen

10 entscheidende Minuten zwölf Priester entwickeln

1. Sie haben etwas mehr als 10 Minuten, bis der Perser angreift. Bis dahin sollten Sie 2 Burgen, ein zweites Dorfzentrum (beim Gold), einige Häuser, 2 Kirchen, Palisaden und eine Mühle (bei den Schafen) gebaut haben. Trainieren Sie 12 Priester und machen Sie daraus 3 Gruppen je 4, um sie später besser steuern zu können. Die Holzpalisaden sollten so angeordnet werden, dass Ihre eigenen Einheiten sich noch gut bewegen können und die Angreifer nur schwer an die Priester herankommen. Die Bogenschützen in eine der beiden Burgen bringen. Mit den restlichen Steinen einen Turm bauen. In der Kirche Block Printing und Illumination entwickeln. In einer der Burgen den Elite-Teutonischen Ritter entwickeln sowie Plate Mail Armor, Plate Barding Armor und Blast Furnace. 5 Teutonische Ritter zum Schutz der Mönche runden das Bild ab.

Priester konvertieren Elefanten

2. Der erste Angriff ist harmlos. Wichtig ist jedoch, dass Sie die feindlichen Triboks mit Ihren Paladinen sofort zerstören und die Kriegselefanten mit Ihren Priestern konvertieren. Dann haben Sie die erste Runde überzeugend gewonnen. Perfekt ist es, wenn Sie auch noch einen Tribok konvertieren. Dies aber nur versuchen, wenn alle 12 Mönche daran arbeiten und keine weiteren Einheiten diesen verteidigen wollen.

2 Angriffswellen des Persers abwehren

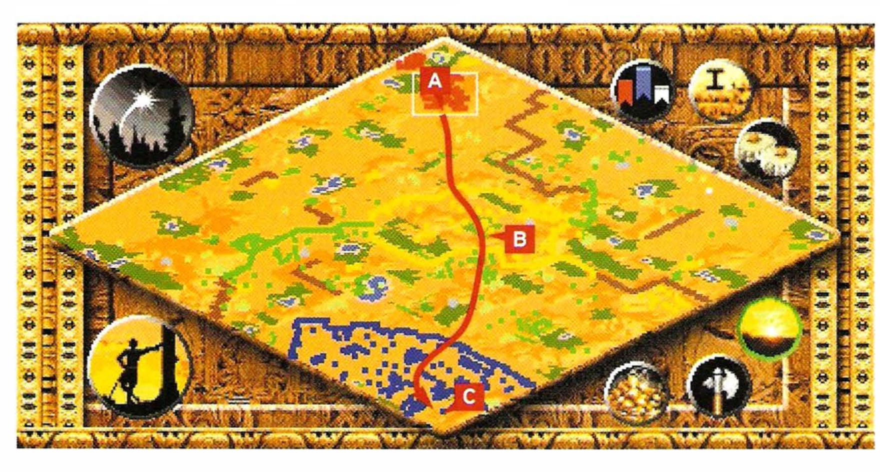
3. Heilen Sie mit den Priestern Ihre Einheiten und dann wird auch die zweite Angriffswelle für Sie kein Problem darstellen.

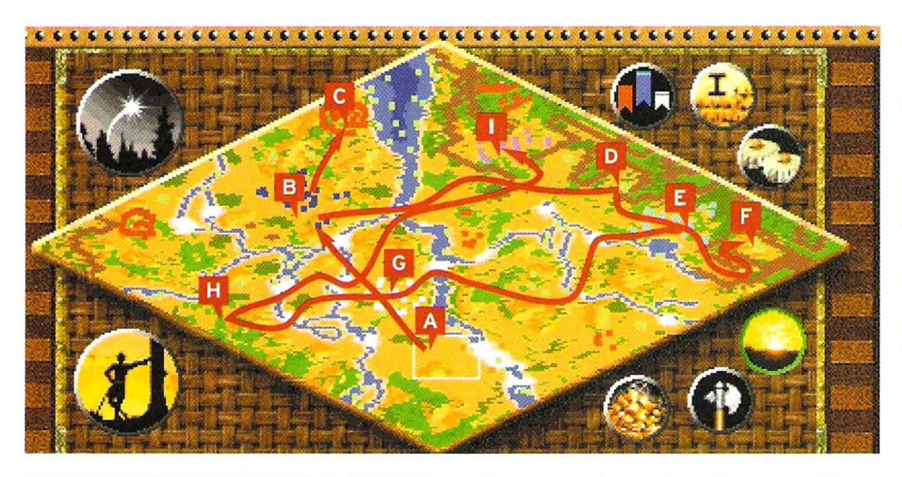
Damaskus (gelb) in der Kartenmitte angreifen

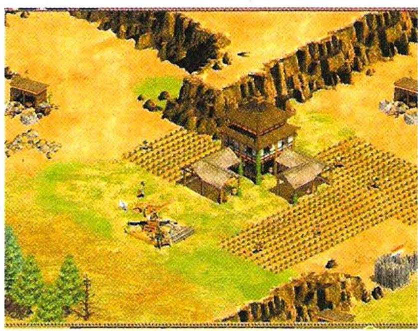
4. Zerstören Sie die gelbe Stadt (B) und hinter der gelben Stadt die Mauer, um nach Süden (Jerusalem) weiterzuziehen. Nehmen Sie nicht den Weg über das Lager von Richard Löwenherz. Er ist keine wesentliche Hilfe. Es würde genügen, ihm einen Boten zu senden, um ihn zum Eingreifen zu bewegen, aber es ändert nichts.

Türme mit Triboks zerstören Karren abliefern

5. Triboks zerstören die Kanonentürme von Jerusalem (C) ohne Probleme. Den Karren dann an sein Ziel zu bringen ist ebenfalls nicht mehr schwer.







MASSIV DEFENSIV Der Norden lässt sich besonders gut durch Palisaden vor Gegnern schützen.

4. Kampagne: Dschingis Khan

Szenario 1: Crucible (Schmelztiegel)

Ziel: Führen Sie die Mongolen zusammen

Den Kereyids 20 Schafe beschaffen

1. Reiten Sie zu den Kereyids (B). Sammeln Sie die Schafe der Umgebung ein (Punkte) und greifen Sie mit allen Ihren Einheiten die Schafweide des roten Spielers (C) an. Bringen Sie diese Schafe zu den Kereyids und lassen Sie Ihre verwundeten Einheiten heilen. Sie bekommen etwas Verstärkung, vor allem aber zwei Mönche.

Reliquie aufnehmen und Ornulf, den Wolf töten

2. Ziehen Sie weiter nach D und nehmen Sie die dortige Reliquie auf. Ziehen Sie zu den Uighurs (E) und töten Sie anschließend Ornulf, den Wolf (F). Bringen Sie diese Nachricht zu den Uighurs, und Sie erhalten erneut Verstärkung.

Reliquie zu den Ungirrads bringen

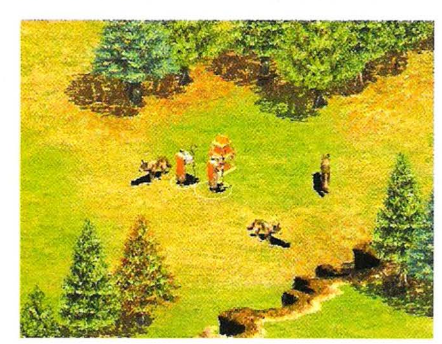
3. Bringen Sie die Reliquie zu den Ungirrads (G).

Die Tayichi'uds besiegen

4. Besiegen Sie die Tayichi'uds in ihrem Lager bei H.

Die Naiman informieren

5. Informieren Sie die Naiman über Ihren Sieg (I).



RELIGIÖSE WÖLFE Keine Angst – In Age of Kings greifen Wölfe keine Mönche an.

Szenario 2: A Life of Revenge (Ein Leben voller Rache)

Ziel: Das Weltwunder verteidigen und Kushluk besiegen

Tayichi'ud besiegen und Ökonomie aufbauen

1. Die Militäreinheiten der Tayichi'ud besiegen, damit sich diese Dorfbewohner Ihnen anschließen. 20 weitere Dorfbewohner produzieren und diese Nahrung, Steine, Gold und Holz produzieren lassen. Dann in den Feudalismus aufsteigen.

Das Wunder verteidigen und Türmebauen

2. Im Feudalismus einige Türme rund um das Wunder bauen. Zur Verstärkung in die vordersten Türme zusätzlich Bogenschützen bringen. Das genügt dauerhaft als Verteidigung, denn der Gegner hat keine Belagerungswaffen.

Alle Aufwertungen für Ritter, Kamele und berittene Bogenschützen entwickeln

3. Eine Schmiede bauen und alle Aufwertungen für Bogenschützen und Ritter/Kamele entwickeln. Ritter (gegen Bogenschützen und vor allem Plänkler), Kamele (gegen alle berittenen Einheiten) und berittene Bogenschützen trainieren und mit diesen Kara-Khitai angreifen. Man muß durch die rote Stadt (C), es gibt keinen Weg daran vorbei.

Palisade durchbrechen und Kushluk finden und besiegen

4. Die Palisaden (D) erst dann durchbrechen, wenn Sie wirklich stark sind. In dem Moment, in dem Sie entscheidend angreifen (E), macht Ihr Gegner Kushluk einen Gegenangriff auf Ihr Weltwunder. Finden Sie Kushluk und besiegen Sie ihn, aber Vorsicht: Kushluk ist eine sehr starke Einheit!

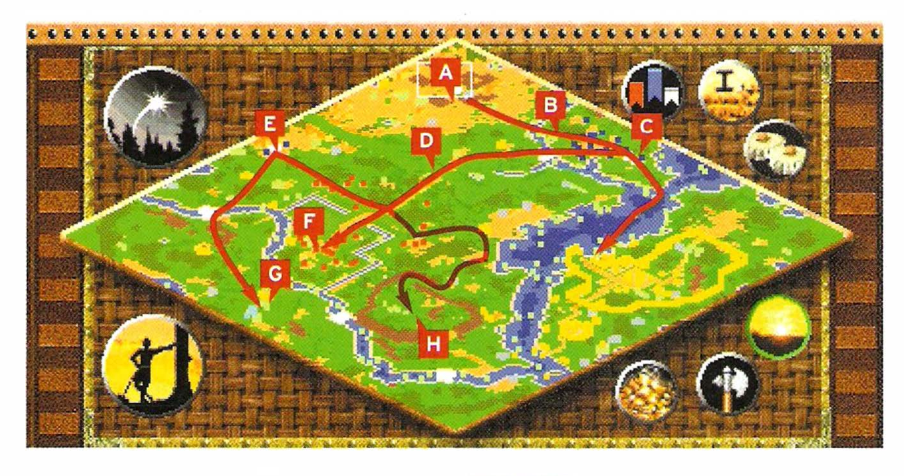
Szenario 3: Into China (Nach China)

Ziel: Die vier chinesischen Städte zerstören

Transport finden und nutzen
Starke Ökonomie aufbauen
Feudalismus

1. Von A mittels Transport (B) übersetzen und die Verstärkung (C) finden. Sofort ein Dorfzentrum neben dem Wald sowie einige Häuser und einen Hafen bauen. Dorfbewohner und Fischerboote produzieren. Zehn Dorfbewohner sammeln Holz, alle weiteren in Gruppen zu je fünf nach Norden bringen und dort eine Mühle neben zahlreichen Beerenbüschen und eine Goldmine bauen. Zehn Fischerboote, zehn Holzfäller, fünf Beerenpflücker und zehn Goldsucher sollten ausreichen.





Nun in den Feudalismus wechseln und dort sofort Ritter zur Verteidigung produzieren. Zusätzlich eine Burg bauen. Die Burg und wenige Mameluken ergeben eine hinreichende Verteidigung.

Burg Imperialismus Triboks

2. Als nächstes in den Imperialismus aufsteigen und alle Aufwertungen für die Ritter und Bogenschützen entwickeln. Außerdem in der Burg fünf Triboks bauen. So ausgerüstet, kann man die chinesische Mauer (D) problemlos mit Triboks beschießen und die übrigen Einheiten ausschließlich zur Bewachung der Triboks verwenden. Durch ein beginnendes Weltwunder nicht irritieren lassen!

Verstärkung finden

3. Bei E findet man eine willkommene Verstärkung (Belagerungskanonen). Trotzdem benötigt man noch ziemlich lange, um die Gegner (F, G und H) wirklich zur Aufgabe zu zwingen.

Gegner besiegen

4. Mit dem Transport bei Jin (I) landen und das mittlerweile vollendete Weltwunder zerstören.

Szenario 4: The Horde Rides West (Die Horde reitet westwärts)

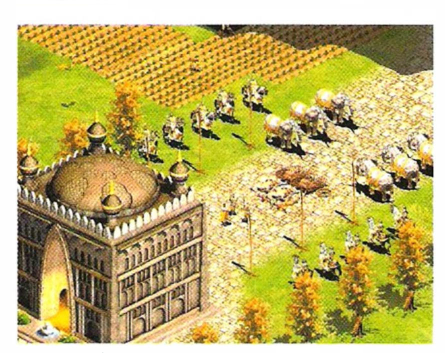
Ziel: Erobern Sie Rußland (rot) und Persien (gelb)

Handelskarren zum persischen Schah bringen Die Merkiden finden und besiegen

1. Die folgenden drei Dinge sollten Sie alle sofort gleichzeitig durchführen, sonst läuft Ihnen die Zeit davon: A. Schicken Sie die beiden Handelskarren zum Schah (C), damit dieser von den beiden Attentätern in den Karren niedergestreckt wird. B. Produzieren Sie im oberen (A) und unteren Dorfzentrum (B) jeweils vier Dorfbewohner. C. Finden Sie mit Ihren oberen Militäreinheiten das Dorf der Merkiden (D), die sehr leicht zu besiegen sind und deren Gebäude Ihnen sehr helfen.

Starke Ökonomie aufbauen Verteidigung im Norden Imperialismus

2. Sie benötigen eine wirklich starke Ökonomie mit mindestens 30 Dorfbewohnern. Im unteren Dorfzentrum vor allem die vielen Schafe nutzen. Ressourcen gibt es wirklich reichlich. Sorgen Sie im oberen Dorfzentrum (A) bereits frühzeitig für eine ausreichende Verteidigung durch einen Turm und Bogenschützen. Im unteren Dorfzentrum (B) entwickeln Sie leichte Kavallerie und bauen eine Kirche für drei Mönche. Steigen Sie in den Imperialismus auf.



HIT AND RUN Nur den Schah angreifen und nicht von den anderen Einheiten ablenken lassen!

Verteidigung, Russland besiegen

3. Bekehren Sie angreifende Kriegselefanten mit Ihren Priestern, während Ihre leichte Kavallerie die begleitenden berittenen Bogenschützen ausschaltet. Den Priestern anschließend einige wenige Mauern zu gönnen, um sie gegen später ankommende Cavaliers zu schützen, hilft ganz erheblich. Im Norden schwere berittene Bogenschützen und vier Rammböcke entwickeln. Mit diesen den roten Gegner (E) besiegen.

Persische Burgen und das Weltwunder zerstören

4. Zum Angriff auf den persischen Gegner unbedingt auch der oberen Gruppe Priester zur Bekehrung der persischen Kriegselefanten gönnen. Die gegnerischen Kriegselefanten sind nach ihrer Bekehrung die besten eigenen Einheiten! Es genügt, das persische Weltwunder (C) und die beiden Burgen (F und G) zu zerstören, um den Perser zur Aufgabe zu zwingen.

Szenario 5: The Promise (Das Versprechen)

Ziel: Die drei Flaggen erobern und drei Burgen bauen

Ausgangssituation

An dieser Karte verzweifeln viele, dabei muß man nur eines verstanden haben: Es ist nicht das Ziel, alle Gegner zu vernichten, sondern nur, sechs Dorfbewohner von Paris in das Schloß von Compiègne zu bringen.

Blaue Flagge erreichen und zurückreiten

1. Sofort die drei berittenen Bogenschützen zu den Polen (B) senden – mit Erreichen der Flagge ist die erste Auf-






EINS, ZWEI, DREI Wenn Ihre dritte Burg steht, greifen die Böhmen an. Die Verteidigung hält.

gabe bereits erfüllt. Sofort zurückreiten und dort nicht kämpfen! Inzwischen die Ökonomie deutlich verstärken!

Verstärkung finden
Rote Flagge erreichen und zurückreiten

2. Eine Kirche bauen und darin einen Mönch entwickeln. Derweil mit den drei berittenen Bogenschützen die Verstärkung (C) finden. Dort die Bogenschützen vom gefundenen Mönch heilen lassen.

Deutsche Fahne erobern
Verstärkung holen

3. Den Mönch daheim zur Reliquie (D) laufen lassen und diese in die Kirche zurückbringen. Gleichzeitig mit den berittenen Bogenschützen die deutsche Fahne (E) finden lassen. Auch hier nicht kämpfen, sondern sofort wieder flüchten. Die gefundene Verstärkung zum vorgesehenen Standort der drei Burgen (F) bringen.

Ökonomie verstärken
Burgen bauen
Böhmische Flagge erobern

4. Erst die Ökonomie wesentlich verstärken und in den Imperialismus aufsteigen. Bevor die dritte Burg gebaut wird, unbedingt zahlreiche Mangudais trainieren, sonst ist es fast unmöglich, den Angriff der sehr starken Böhmen zurückzuschlagen, die sofort angreifen, sobald die dritte Burg fertiggestellt ist. Der Böhme kommt vor allem mit vielen Belagerungswaffen, und Mangudais haben einen Bonus gegen Belagerungswaffen. Zusätzliche Mauern helfen, die erforderliche Zeit zur Zerstörung der Belagerungswaffen zu gewinnen. Die teutonischen Paladine sind darüber hinaus auch nur sehr schwer bekehrbar. Trotz bester Verteidigung sind die drei Burgen letztendlich nicht zu halten, was an den Siegchancen nicht viel ändert. Da der Böhme alles in den Angriff wirft und nur sehr wenige Militäreinheiten zurückbleiben, führt ein entschlossener Angriff auf die Flagge (G) in der Zwischenzeit zum Sieg, selbst wenn die eigenen Gebäude derweil alle zerstört werden.

Szenario 6: Pax Mongolia (Der mongolische Frieden)

Ziel: Überleben bis zum Eintreffen der Verstärkung (30 Minuten)

Brücke zumauern
und Mönche ausbilden

1. Sofort einige Dorfbewohner sowie alle Militäreinheiten zur Brücke (B) schicken. Dort doppelte Mauern sowie eine Kirche bauen und anschließend mit Mönchen die ankommenden Ritter bekehren. 10+30 Minuten gilt es durchzuhalten. Den Aufbau der eigenen Ökonomie nicht vergessen!

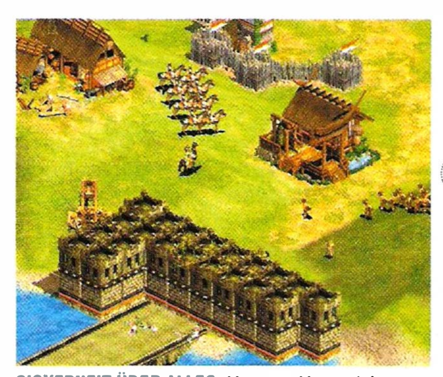
Mönche, Mange, Tribok und Mangudais hinter Mauern
Bekehrte Ritter gegen gegnerische Triboks schicken

2. Hinter starken Mauern, ergänzt durch ein Mangonel und einen Tribok, wirken die Mangudais (Bonus gegen Belagerungswaffen) und die Mönche wahre Wunder. Besonders geschickt ist es, bekehrte Ritter gegen die feindlichen Triboks zu schicken. Wenn die eigene Mauer vom Gegner tatsächlich durchbrochen wird, dann bewirken die Saboteure wahre Wunder.

Subotais Verstärkung: Saboteure Burgen zerstören

3. Mit der eingetroffenen Verstärkung Subotais (von D, es kommen vor allem viele neue Saboteure) gilt es nun, die Ungarn auf der südlichen Flußseite (C) zu besiegen. Mit den Saboteuren, die jeweils ganze Gruppen dicht beieinander stehender, gegnerischer Einheiten beseitigen können, und eigenen Belagerungswaffen sind die feindlichen Burgen einnehmbar.

Hans-Peter Brill


SICHERHEIT ÜBER ALLES Mauern, Mangudais, Mönche und ein Tribok warten auf Verstärkung.



E

Earth 2150

Allgemeine Einsteiger-Tipps zu dem ungewöhnlich innovativen Echtzeitstrategiespiel

FAKTEN	■ ENTWICKLER Topware Interactive ■ VERTRIEB TopWare Interactive ■ PREIS ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN 27.10.99 ■ USK Ab 12

Im Gegensatz zu allen anderen Echtzeitstrategiespielen geht es in *Earth 2150* selten darum, den Gegner zu besiegen, vielmehr muss nur eine bestimmte Menge Ressourcen gefördert werden. Demnach steht auch die kurz- oder langfristige Sicherung oder Beschaffung von Rohstoffen im Vordergrund, selbst wenn das Missionsziel anders lauten sollte! Abgerechnet wird zum Schluss.

Nur Rohstoffe sind wichtig!

Es spielt keine Rolle, ob Sie in besonders vielen Schlachten gesiegt haben oder über die fortschrittlichsten Technologien verfügen. Gewinnen kann nur, wer innerhalb der 180 Tage die nötigen Rohstoffe für den Bau des Raumschiffs zusammenkratzt.

Die Hauptbasis, Ihr fester Stützpunkt

Hier sind kaum Ressourcen vorhanden, aber das Gelände ist sicher und jederzeit während der Kampagne verfügbar. Errichten Sie deshalb hier die maximale Anzahl von Forschungszentren, um möglichst schnell in den Genuss neuer Technologien zu kommen. Zudem ist hier jedes andere Gebäude zur Produktion und Versorgung von Einheiten und zur Ressourcenverwaltung sinnvoll. Verzichten Sie nur auf Verteidigung.

Auswahl des Einsatzgebiets

Zu jeder Zeit steht Ihnen mindestens ein Einsatzgebiet offen. Speichern Sie in jedem Fall vor Auswahl jeder Mission ab, um eventuell die möglichen Missionen in einer anderen Reihenfolge zu spielen. Zudem können Sie so die Mission kurz anschauen und feststellen, welche Einheiten Sie von der Hauptbasis ins Einsatzgebiet transportieren möchten.

Was mache ich gleich nach dem Start einer neuen Mission?

Nehmen Sie in jedem Fall eine Hand voll Einheiten mit, um die Karte möglichst schnell zu erkunden. So finden Sie schnell alle Ressourcenfelder und Artefakte. Außerdem können Sie die Stärke des Gegners feststellen und abschätzen, ob es sich lohnt, ihn komplett auszuschalten. Das ist nur der Fall, wenn in dessen Basis Artefakte liegen oder die zusätzlich erbeuteten Ressourcenfelder mehr abwerfen, als Sie für Kampfeinheiten investieren müssten. Kommt es ungefähr auf das Gleiche raus, dann führen Sie einen Angriff durch. So sparen Sie nämlich Zeit, da Sie ein gesichertes Gebiet sofort verlassen können, aber immer noch die restlichen Rohstoffe daraus beziehen!



SO IST EINE BASIS GUT VERTEIDIGT Der Bulldozer zieht vor den Verteidigungstürmen einen tiefen Graben. Geben Sie den Befehl mehrmals, um das Hindernis für Angreifer sogar noch zu vergrößern.

Welche Technologien soll man erforschen?

Die drei Forschungszentren Ihrer Hauptbasis sollten meistens beschäftigt sein. Erforschen Sie nicht alles, sondern spezialisieren Sie sich besonders bei Waffensystemen und Munition. Das spart Rohstoffe, aber die Kampfkraft Ihrer Armee bleibt größtenteils erhalten. Es stehen mindestens zwei Waffensysteme mit zugehöriger Munition zur Auswahl. Auf eines der beiden können Sie komplett verzichten. Bedenken Sie jedoch bei Ihrer Wahl, dass Gegner unter den indirekten Angriffen durch Raketen oder Granaten hinwegfahren können. Der Computer nutzt diesen Umstand gnadenlos aus. Die konventionellen Waffen in den frühen Missionen haben ohnehin recht schnell ausgedient und werden durch andere Waffen (Laser-, Plasma-, Elektro- und Schallkanonen) ersetzt. Im späteren Spiel müssen Sie noch zusätzlich abwägen, ob ein bestimmtes Chassis-Upgrade Sinn macht oder ob Sie ohnehin neuere und größere Fahrzeugtypen bevorzugen.

Wie bekomme ich mehr Rohstoffe in meine Hauptbasis?

Relativ schnell gehen in der unmittelbaren Umgebung Ihrer Hauptbasis die Rohstoffe aus, aber die komplette Forschung läuft nach wie vor dort ab. Sie müssen also die Ressourcen vom Missionsgebiet zur Hauptbasis schaffen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Ihr Transporter kann zwischen Einsatzgebiet und Hauptbasis jeweils 5.000 Rohstoffe mit sich führen. Größere Mengen lassen sich auf diese Weise jedoch nicht schnell bewegen. Überweisen Sie Ressourcen im Einsatzgebiet zum Schein an den Raumschiffbau. So-

lange keine 10.000 Rohstoffe zusammenkommen, verbleiben sie im Zwischenkonto und können in der Hauptbasis wieder ausgeladen werden. Setzen Sie in der ersten Hälfte des Spiels nur wenig Ressourcen für den Bau des Raumschiffs ein und sammeln Sie dafür lieber eine große Menge in Ihrer Hauptbasis. Nur so können Sie flexibel agieren, nach Notwendigkeit und nicht nach Rohstofflage forschen oder Fahrzeuge für den nächsten Kampfeinsatz produzieren.

Wann soll ich ein Einsatzgebiet verlassen?

Beenden Sie eine Mission erst, wenn sich ein weiterer Aufenthalt in dem Gebiet nicht mehr lohnt. Sind beispielsweise die Verluste bei der Verteidigung gegen einen übermächtigen Feind größer als die noch übrigen Ressourcen, sollten Sie evakuieren. Nehmen Sie hierbei nach Möglichkeit alle Fahrzeuge mit. Sollte das in keiner vernünftigen Zeit möglich sein, haben Sie vermutlich zu viele Fahrzeuge gebaut. Priorität haben hierbei Fahrzeuge, die in kommenden Einsätzen wirklich eine Rolle spielen. Durch fortschrittlichere Technologien sind länger überlebende Kampfeinheiten oftmals veraltet und nicht mehr effektiv. Baufahrzeuge und fliegende Munitionstransporter können Sie jedoch immer gut zu gebrauchen.

Wie kann ich meine Basis effektiv verteidigen?

Falls Sie sich entschlossen haben, Ihre Ressourcen nur zu verteidigen und nicht alle Gegner zu eliminieren, beachten Sie folgende Punkte:

1. Stationäre Verteidigung ist schlagkräftiger und weniger kostspielig. Zudem können Sie die Bewaffnung jederzeit ändern und sich relativ schnell von Boden- auf Luftangriffe des Gegners umstellen.

2. Auch wenn Verteidigungstürme die Hauptzugänge zu Ihrer Basis sichern, sollten Sie immer ein paar mobile Truppen parat haben, denn selbst im leichten Schwierigkeitsgrad sucht der Computergegner nach Schwachstellen in Ihrer Verteidigung und fällt Ihnen gerne in die eventuell ungeschützte Flanke.

3. Falls Sie über Einheiten verfügen, die das Gelände verändern können, ziehen Sie am besten tiefe Gräben vor Ihren Verteidigungsstellungen. Falls Sie genügend Zeit haben, können Sie so nicht nur den Gegner bremsen, sondern auch das Terrain unpassierbar machen! Im Idealfall verschließen Sie so sämtliche Zugänge und müssen dann nur noch mit Luftangriffen rechnen. Es ist unwahrscheinlich, dass der Computergegner seinerseits mit Bulldozern anrückt, um das Gelände unter Ihrem ständigen Beschuss wieder zu ebnen.

Was muss ich bei einem Angriff beachten?

Nachdem die Gebäude in *Earth 2150* relativ stabil und preiswert sind und sich ähnlich wie in *StarCraft* jederzeit ersetzen lassen, ist es nur sinnvoll den Gegner durch eine große Übermacht zu bezwingen. Verwenden Sie Klasse statt Masse, das ist meist effektiver. Manche Einheiten reparieren sich selbstständig, bzw. verfügen über Schilde, die sich recht schnell wieder voll aufladen. Falls Sie über solche Einheiten verfügen, können Sie viele Gefechte ohne Verluste überstehen und Ihre Truppen in der nächsten Mission wieder verwenden. Stellen Sie vor längeren Gefechten einen schnellen Munitionsnachschub sicher, sonst kann es Ihnen passieren, dass Ihre Fahrzeuge untätig in der Feindbasis stehen und von vereinzelten schwachen Gegner zerstört werden. Achten Sie immer darauf, dass ein Teil Ihrer Fahrzeuge auch Lufteinheiten angreifen kann. Feindliche Verteidigungstürme können Sie oftmals ohne Gegenwehr auszuschalten, indem Sie einige Einheiten mit größerer Feuerreichweite mitführen.

Wie kann ich eine übermächtige, feindliche Armee besiegen?

Falls Sie über den Ort eines Kampfs entscheiden können, beispielsweise durch vorgezogene Verteidigung, beachten Sie die Art der Bodenfahrzeuge. LC-Einheiten schweben über dem Gelände und können demnach auch über Wasser gleiten. Sie sind schnell und besitzen auch in schwierigem Gelände kaum Nachteile. Die Mechs der UCS lassen sich von Hügeln und rauem Terrain kaum beeindrucken, die Kettenfahrzeuge der ED haben hier jedoch Schwierigkeiten. Ziel sollte es grundsätzlich sein, dass möglichst viele Ihrer Einheiten auf einen Gegner schießen, aber nur sehr wenige feindliche Einheiten das Feuer erwidern können. Auf Seite der LC bieten sich beispielsweise Landzungen an, um die herum Einheiten in Schussweite auf dem Wasser schweben.

Alexander Geltenpoth



ERFOLGREICHER ANGRIFF Erste Ziele bei Angriffen auf die gegnerische Basis sind die feindlichen Einheiten und stationäre Verteidigungsanlagen. Danach kommt die Militär- und Zivilproduktion an die Reihe.

Die Siedler von Catan

Ein Brettspiel erobert den PC – wir helfen Ihnen mit ausführliche Tipps und Strategien.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Funatics** ■ VERTRIEB **Ravensburger Interactive** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **21.10.99** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

Eines der packendsten und erfolgreichsten Brettspiele Deutschlands wurde nun endlich auch für den PC umgesetzt – *Die Siedler von Catan*. Ob mit Freunden im Netzwerk, gegen die verschiedenen Computergegner oder mit mehreren Leuten an einem PC – unsere Tipps machen aus Ihnen einen Profisiedler.



GUT GESTREUT IST HALB GEWONNEN Der blaue Spieler hat in diesem Basisspiel eine sehr starke Position, da viele Zahlenwerte abgedeckt sind. Obendrein hat er sehr guten Zugang zu Holz und Lehm.

Kleine Würfellehre

Da Sie pro Feld nur dann Rohstoffe bekommen, wenn die entsprechende Würfelzahl fällt, ist es wichtig zu verstehen, wie wahrscheinlich die einzelnen Zahlen sind. Rein statistisch gesehen ist die Sieben die häufigste Zahl. Je weiter eine Augenzahl von der Sieben entfernt ist, desto unwahrscheinlicher ist sie. Zur Verdeutlichung: Die Sechs und die Acht fallen mit einer Wahrscheinlichkeit von knapp 14 Pozent – die Zwei und die Zwölf haben den vergleichsweise schlappen Wert von weniger als 3 Prozent.

Habe ich überhaupt noch eine Chance, wenn ich als letzter meine Felder wählen darf?

Genau genommen ist es sogar besser, als letzter an der Reihe zu sein. Sie können ungestört zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen. Auch wenn vielleicht einige lukrative Felder schon vergeben sind, können Sie die Vorhaben der Gegner durch geschicktes Platzieren Ihrer Siedlungen und Straßen durchkreuzen.

Studieren Sie das Spielfeld genau!

Achten Sie vor Spielbeginn genau auf die Verteilung der Rohstoffe. Welche Ressourcen sind knapp? Welche gibt es im Überfluss? Nur wenn Sie die Rohstofflage richtig überblicken, können Sie eine wirksame Strategie entwickeln.

Was für Rohstoffe soll ich wählen?

Erst einmal ist es wichtig zu wissen, dass einige Rohstoffe wichtiger sind als andere. Zu Anfang spielen Lehm und Holz eine große Rolle (Straßenbau!), bei Seefahrer-Szenarien auch Wolle. Zugang zu diesen Stoffen ist also von oberster Priorität.

Unabhängigkeitsstrategie

Optimaler weise haben Sie Zugang zu allen fünf Rohstoffen. Sie sind dann unabhängig von der Gunst Ihrer Gegenspieler und können mit regelmäßigem Nachschub rechnen.

Monopolstrategie

Wenn Sie es nicht schaffen, an alle Rohstoffe heranzukommen, sollten Sie erwägen, ein Monopol zu errichten. Wenn möglich, sollten Sie einen besonders seltenen Rohstoff mit beiden Siedlungen erreichen. Sie haben dann eine sehr starke Handelsposition.

Felder blockieren

Wenn Sie an einem Feld zwei Siedlungen genau gegenüber von einander bauen, kann aufgrund der Abstandsregel kein Gegner mehr an dieses Feld gelangen. Nachteil: Sie können das Feld nicht optimal ausnutzen (maximal zwei Städte = vier Rohstoffe). Wenn Ihre Gegner in sicherem Abstand sind, sollten Sie lieber versuchen, alle drei möglichen Positionen zu ergattern.

Viele Zahlen abdecken

Wenn man die Auswahl hat, sollte man möglichst eine breite Streuung an Zahlenwerten erreichen. So wächst die Wahrscheinlichkeit, dass die Rohstoffzufuhr häufig gewährleistet ist. Aus diesem Grunde sollte man auch vermeiden, zu Anfang am Wasser und der Wüste zu siedeln.

Richtig rauben will gelernt sein

Der Räuber kann mit viel Geschick eingesetzt sehr effektiv sein, vielleicht sogar über den Spielausgang entscheiden. Zum einen rauben Sie Ihren Gegnern einen Rohstoff – viel wichtiger jedoch ist, dass Sie ein Feld lahm legen können. Versuchen Sie, einen besonders knappen Rohstoff durch den Räuber zu blockieren. Dabei sollten Sie unbedingt darauf achten, dass Sie selber genug von diesem Gut haben. Sonst kann die Aktion ganz schnell zu einem Eigentor werden. Blockieren Sie beispielsweise das einzige lohnende Lehmfeld im Spiel und haben selber keinen Zugang zu einer Lehmgrube, wird es einige Züge lang diesen Stoff nicht geben – weder für die Gegner, noch für Sie.

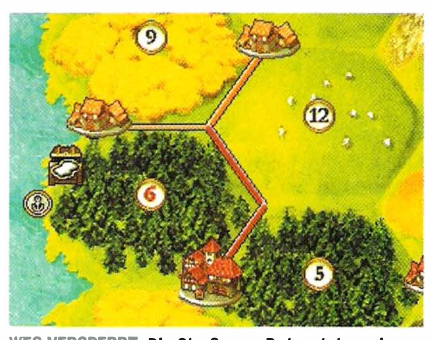
Straßenbau

Oft kann man durch geschickten Straßenbau die Gegner abschneiden. Versuchen Sie, wenn möglich, die

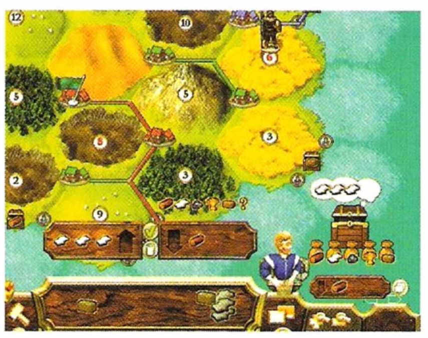
S



HOLZ IN HÜLLE UND FÜLLE Der blaue Spieler hat eine sehr gute Holzversorgung (zwei 5er- und ein 6er-Feld). Durch den Holzhafen kann er preiswert alle beliebigen Rohstoffe für je zwei Holz kaufen.



WEG VERSPERRT Die Straße von Rot endet an einer orangefarbenen Kreuzung – hier ist der Weg zu Ende.



WUCHERPREISE Die Bank tauscht 4:1. Durch einen Hafen kann man den Preis auf 3:1 drücken.



SCHIFF AHOI In diesem Szenario gibt es Extra-Siegpunkte für die Besiedlung einer Insel.

Straßen der Mitspieler durch eigene Wege zu blockieren. Einerseits ist die Straße für den Widersacher nun zwecklos geworden, andererseits können Sie ihn daran hindern, sich in Richtung wichtiger Felder auszudehnen.

Wie wichtig ist es, an Häfen eine Siedlung zu errichten?

Auch wenn eine Siedlung am Wasser grundsätzlich den Nachteil hat, dass nur zwei Felder angrenzen, können Häfen extrem wichtig sein. Ein 3:1-Hafen ist immer gut, da man die Wucherpreise der Bank so etwas drückt. Wenn Sie einen Rohstoff im Überfluss haben, kann der dazugehörige 2:1 Hafen Gold wert sein. Sie sind dann unabhängig von den Launen der Gegner und können seltene Rohstoffe preiswert einkaufen.

Der Tauschhandel mit Computergegnern

Der Tauschhandel ist das Kernelement von Catan. In den meisten Fällen wird 1:1 getauscht. Nach einiger Zeit steigt jedoch der Marktwert von knappen Gütern so weit an, dass sogar 3:1-Handel möglich ist. Beim Handel mit Computergegnern kann mit etwas Geschick viel Profit gemacht werden. Grundsätzlich sollten Sie versuchen, mehr als eine Ware im Tausch zu bekommen. Hierzu übernehmen Sie das Angebot des Computers und fordern einfach eine Einheit mehr, als er geboten hat. Beobachten Sie gut, was der Gegner nacheinander anbietet: Sie wissen dann, welche Stoffe er auf jeden Fall hat. Oft entgegnet Ihr Gegenüber auf eine höhere Forderung damit, dass er einen anderen Rohstoff nachfragt – er ist also nicht bereit, mehr zu zahlen. Wenn Sie dann doch den ursprünglichen Tausch möchten, bieten Sie ihn an. Der Gegner wird einschlagen.

Nachfrage der Gegner merken

Durch die Tauschanfragen der Gegner können Sie ablesen, welche Rohstoffe ihm fehlen oder was er kaufen möchte. Jetzt ist es wichtig, die Rohstoffknappheit für gute Tauschgeschäfte zu nutzen. Versuchen Sie, so viel wie möglich aus dem Widersacher herauszupressen.

Lukrative Geschäfte ausschlagen

Seien Sie vorsichtig, wenn einer Ihrer Gegner zu stark wird. In diesem Fall sollten Sie auch die lukrativsten Geschäfte nicht annehmen, da Sie vielleicht sogar das Spiel dadurch verlieren. Kaum etwas ist ärgerlicher, als einem Mitspieler einen Rohstoff zu einem guten Preis zu verkaufen, wenn dieser sich dann eine Siedlung an einer Stelle baut, die Sie haben wollten.

Soll man lieber alle Rohstoffe ausgeben oder soll man sparen?

Viele Rohstoffe sind zwar gut, weil sie viele Einkäufe ermöglichen, aber aufgrund der Gefahr einer Sieben auch sehr gefährlich. Nach Möglichkeit sollten Sie nie mehr als sieben Karten besitzen. Am Ende des eigenen Zuges sollten Sie natürlich noch weniger Karten haben, da Sie bis zum nächsten eigenen Zug noch jede Menge hinzubekommen können.

Entwicklungs- und Siegpunktkarten

Sie werden schnell feststellen, dass einige Computergegner mit Vorliebe Entwicklungskarten kaufen. Zum einen wächst die Gefahr, dass Ihre Gegner zwei Punkte für die größte Rittermacht bekommen, zum anderen müssen Sie davon ausgehen, dass jede Karte einen Siegpunkt bedeuten kann. Wer auf der sicheren Seite sein möchte, zählt zu den aktuellen Siegpunkten der Gegner die Anzahl der gehaltenen Entwicklungskarten hinzu.

Florian Weidhase

(Dank an: Funatics, Ravensburger Interactive und die Catan Spiele GmbH)

System Shock 2

Der Kampf gegen Shodan – alle Levels des Rollenspiel-Schockers bis zum finalen Showdown gelöst.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Looking Glass** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Ende September 1999** ■ USK **Ab 16**

Ganze fünf Jahre hat es gedauert, bis Looking Glass den Nachfolger zu *System Shock* fertiggestellt hat. Das Ergebnis: Eine packende Geschichte und reichlich Gruselatmosphäre, gepaart mit toller Grafik. Unsere Komplettlösung führt Sie über alle Levels bis zum Showdown mit dem digitalen Endgegner Shodan.

DECK 2 (Med/Wiss)

Zu Beginn werden Sie unsanft aus dem Schlaf gerissen. Sie betreten den kleinen Raum nebenan und rüsten sich mit der Rohrzange aus. Mit dieser zerschlagen Sie den Lüftungsschacht, der den Weg zur Leiter blockiert. Oben angekommen, nehmen Sie dieZugangskarte Kryogenikbereich an sich und öffnen mit der Kombination „#45100" die Tür.

Zugangskarte Kryogenikbereich

Nachdem Sie durch den Lüftungsschacht gekrochen sind, gelangen Sie an dessen Ende in einen Raum mit einer verschlossenen Tür. Laden Sie die am Boden liegende Batterie auf und setzen Sie diese dann neben der Tür ein.

Zugangskarte Wissenschaft

Im Raum 0 befindet sich die Zugangskarte für den Wissenschaftsbereich.

Wie komme ich in den Med-Bereich?

Die Batterie aus Raum 1 bringen Sie zu Raum 2 und laden sie auf. Schalten Sie zuvor das Sicherheitssystem aus, um die Geschütztürme zu deaktivieren.

Mit der geladenen Batterie können Sie nun das Schott zum Med-Bereich öffnen.

Zugangskarte Crew u. Forschung

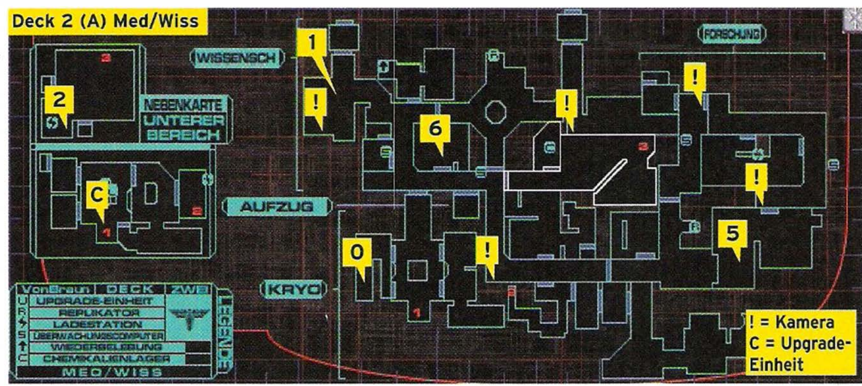
Um den Crew-Bereich betreten zu können, müssen Sie die dazugehörige Zugangskarte aus Raum 3 holen. Die Karte für den Forschungsbereich befindet sich in Raum 4.

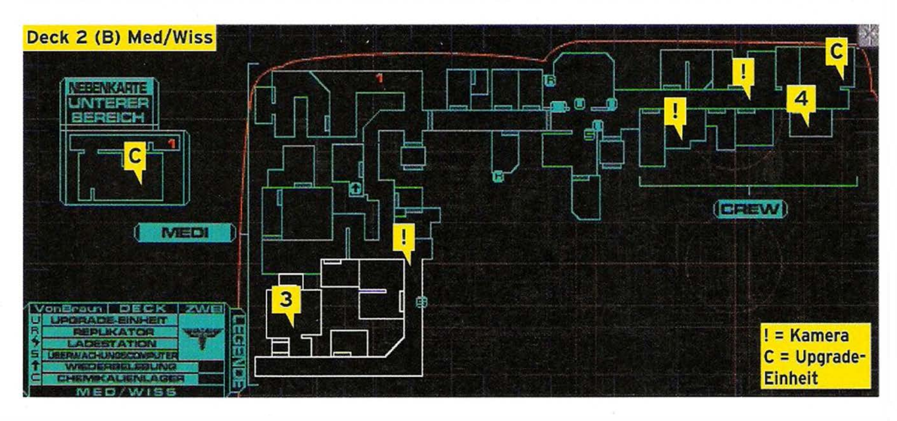
Wie komme ich zum Technik-Deck?

Von Dr. Watts, den Sie in Raum 5 antreffen, erhalten Sie den Zugangscode „#12451" für den Wartungsschacht (Nr. 6). Durch diesen gelangen Sie auf das Technik-Deck.

DECK 1 (Technik)

Auf Deck 1 angekommen, gehen Sie zu Lager 4 (Nr. 7) das mit der Kombination „#59004" betreten werden kann.





Allgemeines

Allgemeine Tipps zum Spiel und die wichtigsten Fähigkeiten auf einen Blick:

Hack: Erleichtert das Überleben auf der Von Braun, da Sie Sicherheitsterminals deaktivieren und Geschütztürme zu Ihren Gunsten manipulieren können. Außerdem befinden sich in verschlossenen Kisten häufig nützliche Dinge.

Reparatur: Denn was bringen Ihnen die tollsten Waffen, wenn sie nicht funktionieren?

Wartung: Weil Waffen die negative Eigenschaft haben, immer, wenn es brenzlig wird, den Geist aufzugeben. Also, regelmäßig warten!

Forschung: Zum einen müssen im Verlauf des Spiels Gegenstände erforscht werden, um das Spiel überhaupt beenden zu können, und zum anderen lassen sich erforschte Gegner leichter ausschalten.

Waffen: Im fortgeschrittenen Spielverlauf ist es notwendig stärkere Waffen zu besitzen. Das gilt nicht für Spieler, die hauptsächlich Psi Kräfte anwenden.

ALLGEMEINE TIPPS:

1. Vergeuden Sie am Anfang des Spiels nicht unnötig Munition. Die Hybriden mit Stahlrohr kann man sich bequem mit der Rohrzange vom Leib halten. Am besten warten Sie, bis der Hybrid vor Ihnen steht und zuschlägt. Kurz vorher weichen Sie nach hinten aus und verpassen ihm einen Schlag.

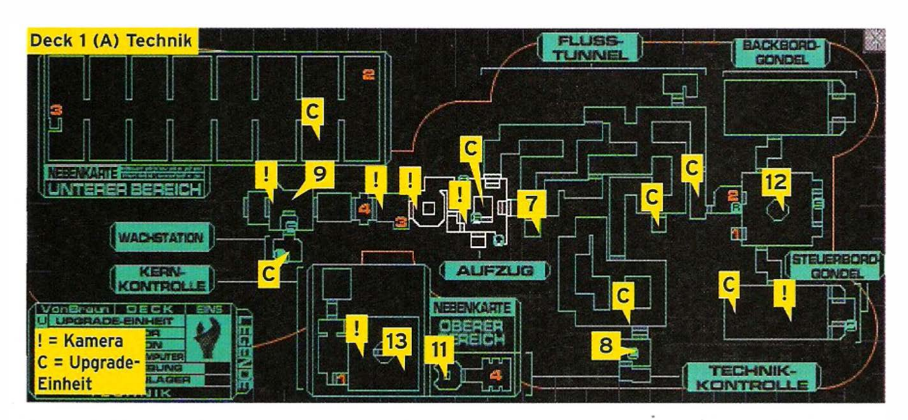
2. Halten Sie Ausschau nach Sicherheitsterminals. Wenn ein Alarm ausgelöst wurde, kann er an diesen Terminals einfach wieder ausgeschaltet werden. Auf den höheren Decks steht Ihnen sonst eine Unmenge an Gegnern gegenüber.

3. Die chirurgischen Einheiten, sehen aus wie OP-Tische und sind ein günstiges und effektives Mittel, um sich zu heilen. Sammeln Sie also alle Aktivierungsschlüssel auf, die Sie finden. Es ist ratsam, auf jedem Deck einen solchen Tisch zu aktivieren.

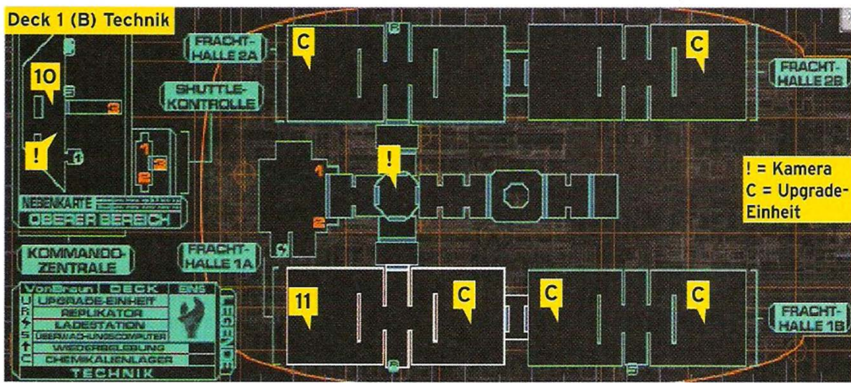
4. Heben Sie, wenn möglich, drei Cybersonden bis zum Endkampf gegen Shodan auf. So ersparen Sie sich einen frustrierenden Endkampf.

5. Legen Sie alle Gegenstände, die nicht dringend benötigt werden, in den Hauptaufzug (außer Rüstungen und Chemikalien). So ist Ihre Ausrüstung immer in unmittelbarer Nähe.

Deck 1 (A) Technik



Deck 1 (B) Technik



Modul Nr.45M/dEx

Bei Lagerraum 5 (Nr. 8) geben Sie die Kombination „#34760" ein und durchsuchen die Regale nach dem Modul Nr.45M/dEx.

Zugangskarte Sicherheit

Jetzt geht es zu Raum 9, wo Sie die Taschen der Leiche durchsuchen und auf die Zugangskarte Sicherheit stoßen.

Im oberen Bereich des Shuttle-Kontroll-Zentrums (Nr. 10) bei den Frachthallen setzen Sie das Modul in die Systemüberwachungseinheit ein.

Zugangskarte Frachthallen

Die Zugangskarte für die Frachthallen befindet sich in Frachthalle 1A. Dort sind einige nützliche Dinge zwischen den Kisten versteckt.

Wie kann ich den Reaktorraum betreten?

Anschließend müssen Sie zum Fluss-Kontroll-Raum (Nr. 11), und die Flusskontrolle einschalten.

Intakter Fahrstuhl

Nachdem die Strahlung gestoppt wurde, können Sie den Reaktorraum (Nr. 12) betreten. Dort müssen die Gondeln, die sich links und rechts des Reaktors befinden, eingeschaltet werden. Gehen Sie jetzt über den Antigravschacht in den Reaktorkontrollraum (Nr. 13) und schalten Sie den Reaktorkern wieder ein.

Da die Stromversorgung wieder gewährleistet ist, können Sie jetzt den Hauptaufzug zu den verschiedenen Decks benutzen.

DECK 3 (Hydroponik)

Toxin-A

Auf Deck 3 begeben Sie sich zu Raum 14 und nehmen den Behälter auf dem Tisch an sich. Dieser muss, da er später verwendet wird, erforscht werden.

In Raum 15 befinden sich zwei weitere Behälter. Um an diese zu gelangen, müssen Sie im Nebenraum das Fenster zerschlagen und durchkriechen.

Jetzt müssen Sie zu Punkt 14 auf der Karte und dort die schrägen Glasscheiben zerschießen. Dies ist der einzige Zugang zur unteren Ebene.

Zugangskarte Sektor A u. B

Die Zugangskarte für Sektor A befindet sich bei Punkt 17.

In der Tiefkühlkammer (Nr. 18) durchsuchen Sie die Leiche und stoßen auf die Zugangskarte für Sektor B.

Im Chemikalienlager, auf der Karte mit einem C gekennzeichnet, finden Sie die nötigen Chemikalien, um die Behälter zu erforschen.

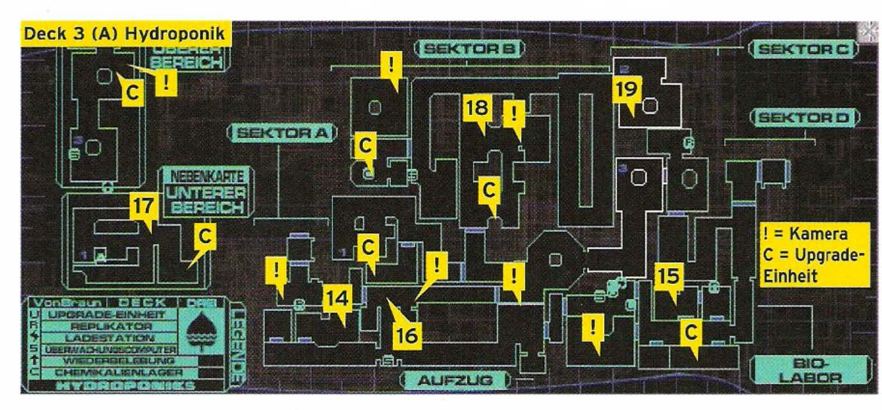
Wo befinden sich die Klimaanlagen?

Nachdem Sie herausgefunden haben, dass es sich in den Behältern um die Substanz Toxin-A handelt, können Sie damit zu den Räumen 17 und 19 gehen und die Klimaanlagen präparieren. Diese sind auf der Karte mit einem „A" gekennzeichnet.

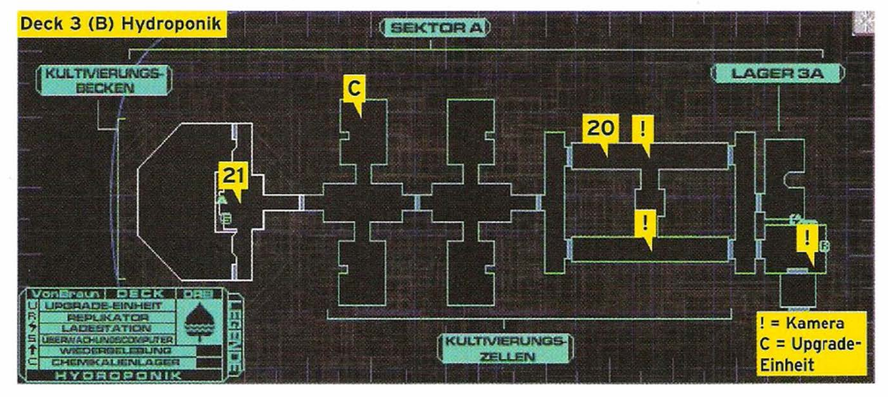
Zugangskarte Sektor D

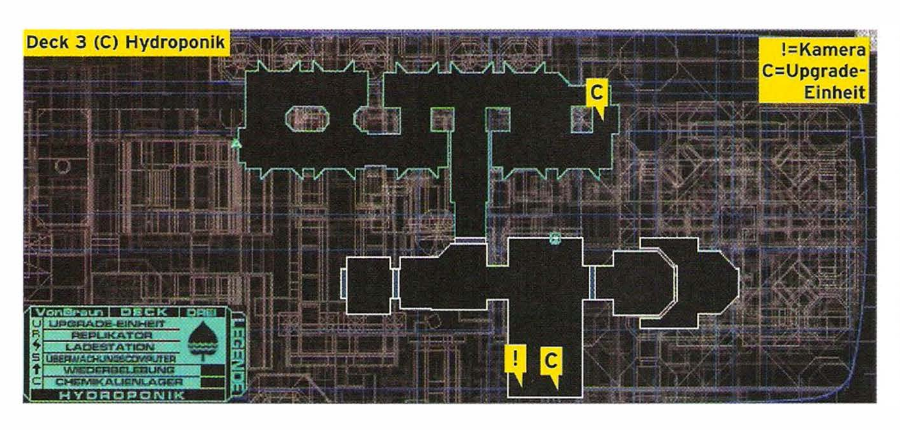
Nachdem das geschehen ist, gehen Sie zu Sektor A. Hinter dem Schott durchsuchen Sie die Leiche neben dem Replikator, und finden den vierten Behälter. Nehmen Sie nun die Zugangskarte Sektor-D (Nr. 20) in Ihr Inventar auf. Weiter in Raum 21 befindet sich die dritte Klimaanlage. Wenn Sie diese

Deck 3 (A) Hydroponik



Deck 3 (B) Hydroponik






SCHUTZ VOR UNGEZIEFER Auf der Leiter sind Sie vor den Angriffen der Spinnen sicher.

ebenfalls mit dem Toxin-A bestückt haben, geht es in Sektor D. Dort halten Sie sich rechts, und wenden die Chemikalie an der letzten Klimaanlage an. Nun können Sie mit dem Fahrstuhl auf Deck 4 fahren.

DECK 4 (OP-Zentrale)

Shodans Auftritt

Auf Deck 4 angekommen, betreten Sie Schott 4.1 und gehen zum Ende des Gangs. Jetzt erfahren Sie, dass Dr. Polito schon vor längerem das Zeitliche gesegnet hat und die E-Mails von Shodan gesendet wurden. Anschließend gehen Sie in den Konferenzraum (Nr. 22) und erledigen den Cyborg-Killer.

Wo befindet sich der Quanten-Simulationschip?

Von ihm nehmen Sie sich den Quanten-Simulationschip. Jetzt müssen Sie durch den Crew-Bereich zu Schott 4.4 (Nr. 23) gehen und den Bürobereich betreten. In Raum 24 setzen Sie den zuvor gefundenen Chip in den Sim-Computer ein.

Interpolierter Simulationschip

In der Halle (Nr. 25) ist ein weiterer Killer. Öffnen Sie die Tür und warten Sie, bis die Kisten von der Decke stürzen. Verlassen Sie in diesem Moment den Raum. Nach ein paar Sekunden ist der Krawall dann vorbei, so dass Sie sicher die Halle betreten können.

Der dort stationierte Cyborg ist im Besitz des Interpolierten Simulationschips, der in der Abteilung Stromversorgung (Nr. 26) in den zweiten Sim-Computer eingesetzt werden muss.

Vorsicht, Spinne!

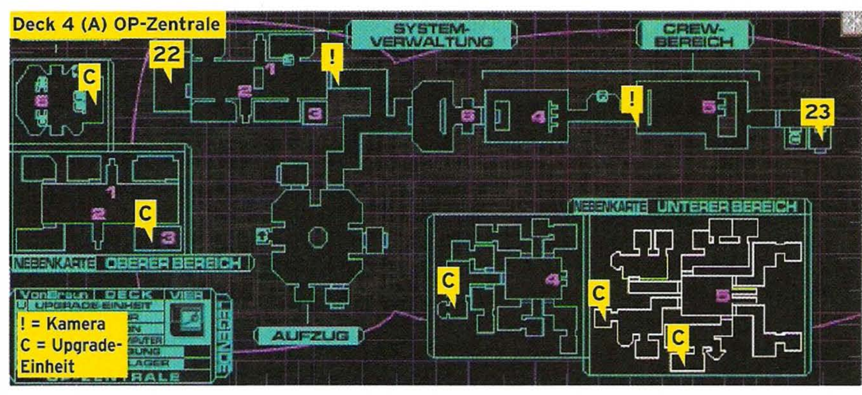
Doch Vorsicht! Wenn Sie den Raum zum zweiten Sim-Computer betreten, öffnen sich zwei Türen, aus denen Spinnen krabbeln. Hier ist es ratsam, die vorher hinabgestiegene Leiter bis zur Hälfte hinauf zu klettern. Von dieser Position aus lassen sich die Spinnen ohne Gefahr bekämpfen.

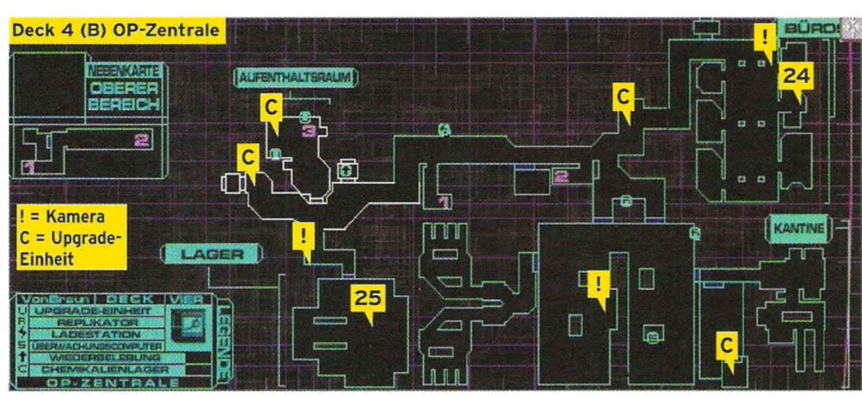
Waffenlager

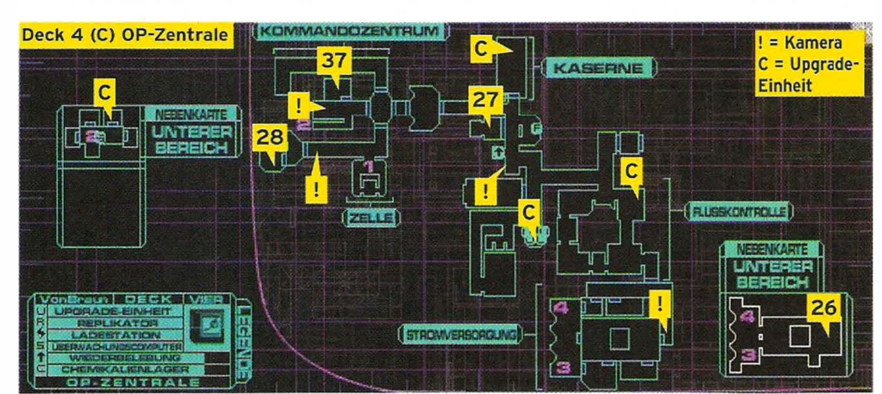
Auf dem Weg zum nächsten Sim-Computer (Nr. 28) sollten Sie noch einen kleinen Abstecher ins Waffenlager (Nr. 27) unternehmen. Die Tür öffnet sich mit der Kombination „#13433". Dort finden Sie ein Sturmgewehr in gutem Zustand vor. Aber achten Sie auf den im Raum stationierten Wachroboter.

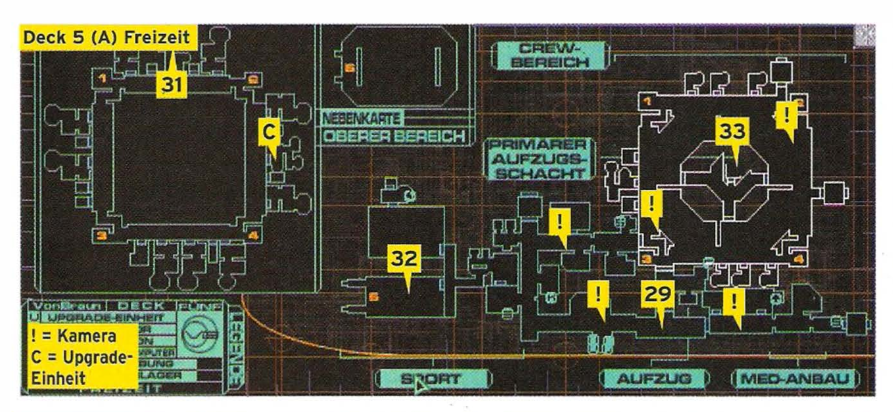
Der lineare Simulationschip

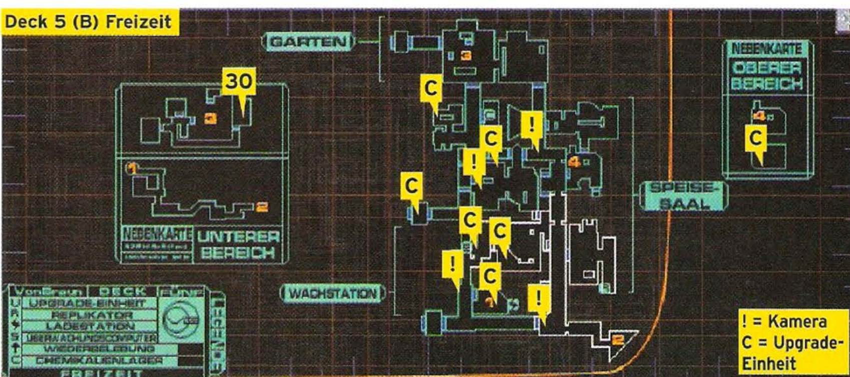
Bei Sim-Computer 3, treffen Sie erneut auf einen Cyborg. Von ihm erhalten Sie, nicht ganz freiwillig, den letzten Simulationschip. Mit diesem manipulieren Sie den dritten und letzten Sim-Computer und fahren mit dem Fahrstuhl zu Deck 5.

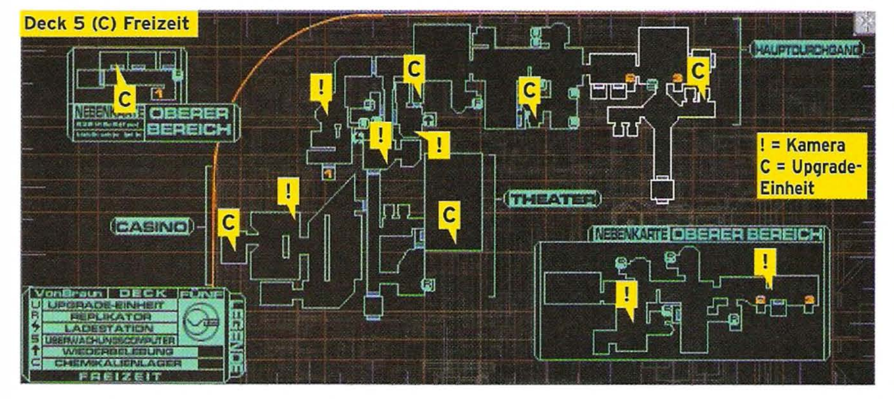












DECK 5 (Freizeit)

Zugangskarte Crew

Bei Punkt 29 nehmen Sie der Leiche die Batterie ab. Als Nächstes müssen Sie die Zugangskarte für den Crew-Bereich aus Raum 30 holen.

Zugangskarte Sportbereich

Im Crew-Bereich, betreten Sie den Raum 31, in dem sich die Zugangskarte für den Sportbereich befindet. Die verschlossene Tür auf dieser Etage lässt sich mit der Kombination „# 11111" öffnen.

Wie schalte ich den Sender ein?

Mit der zuvor gefundenen Zugangskarte begeben Sie sich in den Sportbereich und kriechen durch den Gang beim Basketballfeld (Nr. 32) zum Schwimmbad.

Dort laden Sie die leere Batterie auf und setzen sie im Nebenraum in den Sicherungskasten ein. Da der Strom nun wieder fließt, können Sie auf der Tribüne des Basketballfeldes den Sender mit der Kombination „#14106" einschalten. Diese setzt sich aus den Zahlen der verschiedenen Kunstterminals auf diesem Deck zusammen.

Sim-Love

Um Ihre Finanzen etwas aufzubessern, sollten Sie im Sim-Love, der sich oberhalb des Casinos befindet, vorbeischauen. In Nikkis Zimmer finden Sie 500 Naniten und zehn Upgrade-Module. Der stolze Eintrittspreis zahlt sich also aus.

Gehen Sie jetzt zum Fahrstuhl (Nr. 33), um auf Deck 6 zu gelangen.

DECK 6 (Kommando)

Begeben Sie sich zur Tram und fahren Sie bis zur letzten Haltestelle.

Zugangskarte Shuttle-Hallen

Bei den Offiziersquartieren betreten Sie Raum 34 mit der Kombination „#83273" und nehmen die Zugangskarte für die Shuttle-Hallen auf.

Zugangskarte Brücke

Bei den Rettungskapseln (Nr. 35) finden Sie die Zugangskarte für die Brücke, mit der Sie sich auch gleich Zugang verschaffen.

Zugangskarte OP-Kontrolle

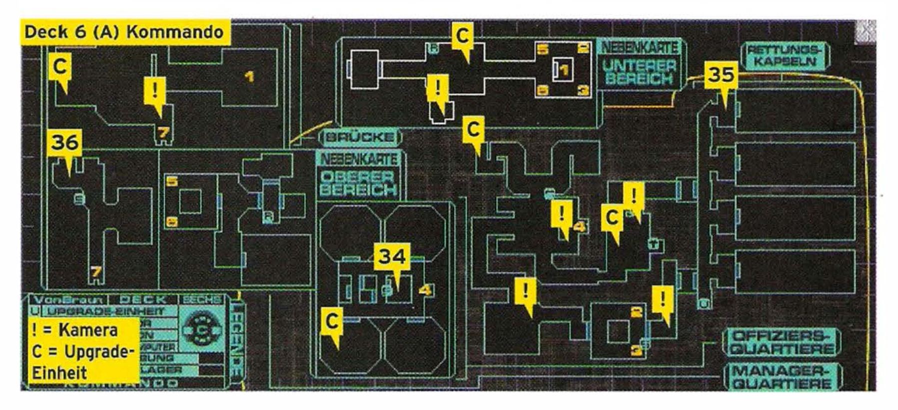
In Raum 36 heben Sie die Zugangskarte OP-Kontrolle auf. Mit dieser können Sie auf Deck 4 den verschlossenen Raum (Nr. 37) im Kommandozentrum öffnen, und auf manuelle Kontrolle umschalten.

Reaktorkern

Jetzt, da Sie den Code für den Reaktorkern kennen, begeben Sie sich erneut auf Deck 1 und geben beim Reaktorkern (Nr. 13) die Kombination „#94834" in das Pad ein.

Wie kann ich die Shuttles zerstören?

Zurück auf Deck 6, gehen Sie zum Shuttle-Kommando bei den Frachthallen und schalten den intakten Schild-Kontrollcomputer aus. Das Shuttle müssten Sie jetzt mit ein paar gezielten Schüssen außer Gefecht setzen können. Da der zweite Kontrollcomputer zerstört ist, müssen Sie sich in den Replikator hacken, um den Koppelresonator kaufen zu können. Dieser muss in den Schildgenerator neben dem Shuttle eingesetzt werden.



Deck 6 (B) Kommando

TRAM · C · 38 · ! · PRIMÄRER AUFZUG-SCHACHT · FRACHT-HALLE · NEBENKARTE OBERER BEREICH · SHUTTLE-KOMMANDO · SHUTTLE-HALLE

! = Kamera
C = Upgrade-Einheit

VonBraun DECK SECHS · UPGRADE-EINHEIT · REPLIKATOR · LADESTATION · ÜBERWACHUNGSCOMPUTER · WIEDERBELEBUNG · CHEMIKALIENLAGER · KOMMANDO



MCGYVER WÜRDE SICH FREUEN Die Torpedos bilden eine Treppe, um in die obere Ebene zu gelangen.

Wenn Sie den Sektor wieder verlassen, stürmt Ihnen eine Horde Hybriden entgegen (also noch mal das Magazin wechseln und Gesundheit auffrischen).

Wie gelange ich auf die Rickenbacker?

Gehen Sie zur Brücke (Nr. 36). Dort werden Sie von Korenchkin, der mittlerweile zu einem Psi-Reaver mutiert ist, angegriffen. Laufen Sie an ihm vorbei zu den Antigravschächten. Oben angekommen, finden Sie seine Psi-Reaver-Hirnstruktur. Wenn Sie diese zerstören, können Sie dem mutierten Anatoly für immer das Lebenslicht auspusten.

Mit der Tram müssen Sie als Nächstes zur mittleren Haltestelle fahren. Jetzt können Sie mit Hilfe des Antigravschachts (Nr. 38), auf die Rickenbacker gelangen.

Rickenbacker

DECK A

Hier besteht Ihre Aufgabe darin, die auf der Rickenbacker verstreuten Anneliden-eier zu zerstören.

Auf der Rickenbacker angekommen, klettern Sie die Leiter empor.

Achten Sie beim Hinaufklettern auf die Geschütztürme. Oben steigen Sie die Leiter zu dem kleinen Raum hinauf und machen per Knopfdruck den versperrten Weg frei. Die herannahenden Aliens können Sie von der Leiter aus eliminieren.

Wie kann ich den Graben überqueren?

Danach gehen Sie geradeaus zum Kontrollzentrum und drücken den Knopf für den Steg. Gehen Sie nun die Rampe zum Lüftungsschacht hinunter, um den Schalter für den zweiten Steg zu erreichen.

Zugangskarte Rickenbacker

Über die nun ausgefahrenen Stege können Sie den kleinen Raum auf der anderen Seite des Grabens erreichen, in dem sich die Zugangskarte Rickenbacker befindet.

Gravitation umkehren

Als Nächstes müssen Sie sich zu Gondel B begeben, die Leitern bis zur obersten Ebene erklimmen und alle Eier zerstören. Benutzen Sie den Computer für die Gravitationskontrolle, um die Gravitation in Kapsel A umzukehren.

Das Torpedo Rätsel!

Auf dem Weg dorthin, kommen Sie in einen Raum, in dem vier Torpedos gelagert sind.

Drücken Sie die vier Knöpfe von links nach rechts in der Reihenfolge 2x; 2x; 1x; 2x. Steigen Sie nun über die Torpedos hinauf bis zur Leiter.

Wie komme ich an dem Torpedo vorbei?

Gehen Sie weiter, bis Sie zu einer Tür mit einer roten 1 darüber kommen. Dahinter befindet sich ein Schalter, mit dem Sie den Torpedo, der den Gang versperrt, aus dem Weg räumen können. Nachdem dieses Hindernis aus dem Weg geschafft ist, begeben Sie sich zum Fahrstuhl.

DECK B

Auf Deck B brauchen Sie einfach nur dem Gang folgen, bis Sie den nächsten Fahrstuhl erreicht haben.

Zugangskarte Diegos Kabine

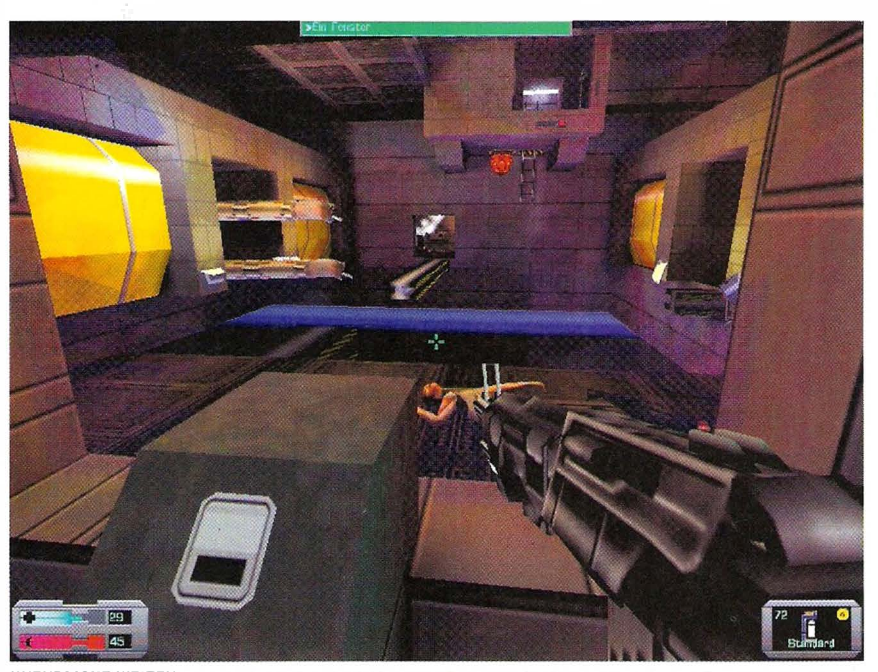
Hier durchsuchen Sie die Leiche vor dem Fahrstuhl, bei der Sie die Zugangskarte zu Diegos Kabine vorfinden. Fahren Sie jetzt zu Deck C.

DECK C

Holen Sie sich zuerst die Waffe aus Diegos Kabine. Betreten Sie dann die Rettungskapsel und drücken den Startknopf.

Die Biomasse

Verlassen Sie die Rettungskapsel und folgen Sie



UNENDLICHE WEITEN Hier müssen Sie über die ausgefahrenen Stahlträger springen. Denn im gegenüberliegenden Raum befindet sich die Rickenbacker-Zugangskarte.



REINE NERVENSACHE Dieses Nervenende befindet sich in einem stark radioaktiv verseuchten See. Vorher also ordentlich Anti-Strahlungsspritzen einpacken!



BRAINSTORMING Das gut bewachte Gehirn der Masse! Hier haben Sie es mit Heerscharen von Gegnern zu tun, die nach ihrem Ableben wieder neu erscheinen.

den Adern zu den beiden Nervenenden.

Nervenenden

Halten Sie sich links, um zu einem kleinen See zu gelangen. Hier befindet sich das erste Nervenende, das Sie zerstören müssen.

Radioaktiv

Nehmen Sie den zweiten Ausgang und gehen Sie links, rechts, geradeaus und wieder links. Hier finden Sie den zweiten See, der stark radioaktiv verseucht ist. Vorsicht!!!! Tauchen Sie durch das Loch in der Wand und halten Sie sich links, bis Sie einen Raum mit flachem Wasser erreichen. Gehen Sie um die weiter hinten gelegene Wand herum, um das zweite Nervenende zerstören zu können. Ist das geschehen, tauchen Sie den zuvor genommenen Weg wieder zurück.

Wo ist der Schließmuskel?

Folgen Sie dem Gang nach links und dann wieder rechts, um zu dem Riesen-Schließmuskel zu gelangen.

Wozu dienen die Zähne?

Auf der anderen Seite treffen Sie auf Zähne, die sich auf und ab bewegen. Diese müssen Sie als Lift benutzen. In der obersten Höhle befindet sich das Nervenende und in der darunter der Schließmuskel. Nun folgen Sie dem Gang, bis Sie vor einem Abgrund stehen. Springen Sie herunter und gehen Sie die Höhle entlang.

Das Gehirn der Masse

Als Erstes sollten Sie die Psi-Reaver-Hirnstrukturen hinter den Barrieren links und rechts des Gehirns zerstören, um sich die lästigen Psi-Reaver vom Hals zu schaffen.

Wie kann ich das Hirn zerstören?

Schießen Sie auf die Sterne, die das Gehirn umkreisen, um es verwundbar zu machen. Feuern Sie dann so lange auf das Gehirn, bis es zerstört ist. Dadurch wird ein Tunnel freigegeben, durch den Sie fliehen können.

Citadel

Ich will hier raus!

Laufen Sie durch diese Ebene, bis Sie zu einer Tür gelangen, hinter der es eine Wendeltreppe hinabgeht, und steigen Sie diese hinab. Auf dem Weg dorthin sollten Sie es vermeiden, mit den fliegenden Gegenständen in Berührung zu kommen.

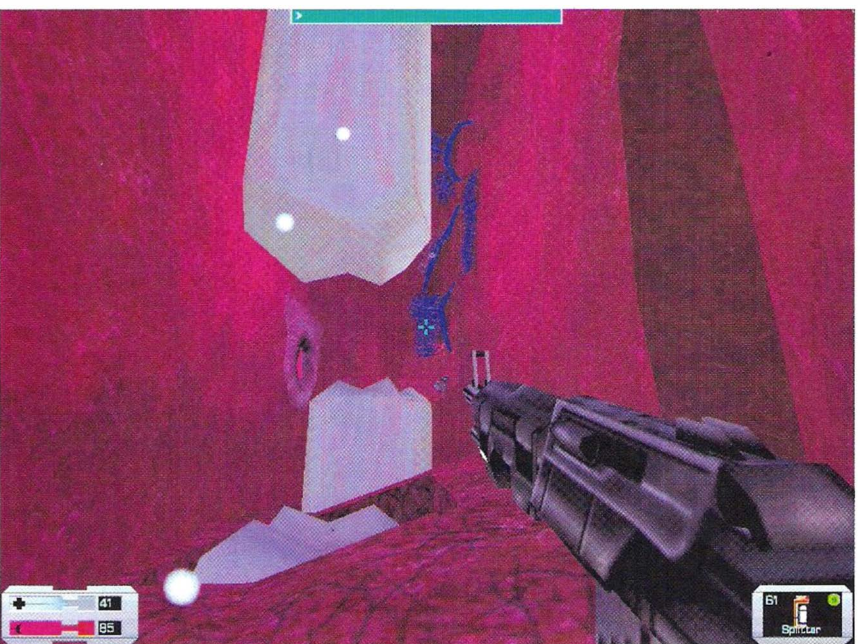
Shodan



Wie töte ich Shodan?

Hier müssen Sie alle drei Terminals hacken, um den Schutzschild Shodans zu deaktivieren. Wenn das geschehen ist, können Sie Shodan mit einigen Schüssen vernichten.

Lars Theune



DR. BEST LÄSST GRÜSSEN An dieser Stelle wird Ihnen ein exaktes Timing abgefordert. Im schlimmsten Fall werden Sie von den Zähnen zerquetscht oder stürzen in die Tiefe.



SHOWDOWN Im letzten Gefecht kämpfen Sie gegen die durchgekrachte Künstliche Intelligenz.

Homeworld

Mit unserer Komplettlösung bringen wir Sie auf den Weg in die Heimat.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Relic Entertainment** ■ VERTRIEB **Sierra/Havas** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 99** ■ USK **Ab 12**

Um Sie in den Weiten des Universums nicht ganz alleine zu lassen, haben wir uns *Homeworld* mal genauer angeschaut. Die folgenden sechs Seiten Tipps & Tricks sollten ein wenig Licht ins Dunkel des Universums bringen.

Allgemeines zum Spielablauf

Nutzen Sie den scriptgesteuerten Missionsablauf für sich!

In *Homeworld* ist nichts dem Zufall überlassen. Spielen Sie schwere Missionen „zur Probe" und merken Sie sich besondere Ereignisse und wodurch sie ausgelöst werden, Anzahl und Stärke der Gegner sowie bestimmte Vorgehensweisen der Künstlichen Intelligenz.

Überstürzen Sie nichts!

Bei Missionsbeginn sollten Sie nicht sofort gen Feind stürmen, sondern zunächst Ihre Flotte organisieren, Rohstoffsammler auf den Weg schicken und neue Technologien erforschen.

Speichern Sie oft!

Es ist sehr frustrierend, wenn man eine Mission noch einmal spielen muß, weil die Verluste einfach zu hoch waren. Speichern Sie daher häufig!

Seien Sie flexibel!

Nutzen Sie die unterschiedlichen Fähigkeiten Ihrer Schiffe. Fassen Sie verschiedene Schiffstypen zu einer Gruppe zusammen und verändern Sie die Zusammensetzung der Gruppen, die Formation und die Taktik je nach Situation.

Lernen Sie die wichtigsten Befehle auf der Tastatur auswendig!

Versuchen Sie, mit der Maus UND der Tastatur zu spielen. Merken Sie sich die verschiedenen Formationen, die auf den Tasten F5 bis F10 (F11 hat hier Sonderstatus) liegen sowie die drei Taktik-Grundeinstellungen Evasive/Neutral/Aggressive auf den Tasten F2 bis F4. Hinzu kommen die Befehle zum Andocken (D), Ernten (H), Spezialfunktionen (Z), Bewach-Modus (G), Angriff (ALT) und der schnelle Blick auf das Mutterschiff (Pos1).

Legen Sie sich nie auf nur EINE Strategie fest!

Versuchen Sie stets, Ihre Flotte zu analysieren und dabei die Schwachstellen zu finden.

Die Schiffe im Überblick

Fighter – Die Masse macht es

Beginnen Sie früh, einen festen Stamm an leichten Fightern zu bauen!

Scout

Scouts sind schnell und stehen Ihnen sofort zur Verfügung, aber in der Offensive sind sie verhältnismäßig schwach. Rüsten Sie alsbald auf Interceptoren um.

Interceptor

20 bis 30 Interceptoren können in den ersten Missionen jedwede Situation meistern. Bauen Sie möglichst schnell eine entsprechende Staffel an Interceptoren.

Defender

Defender eignen sich aufgrund ihrer Feuerkraft besonders gut für Hinterhalte und Eskortaufgaben. Manko ist ihre geringe Geschwindigkeit. In großen Mengen um die 30 Stück besonders effektiv. Ideal für den Defender ist die Sphere- oder Claw-Formation.



Attack Bomber

Gegen Capital Ships und kleinere Frigates machen Attack Bomber eine gute Figur, sind aber ohne Begleitschutz leichte Beute für gegnerische Fighter.

Cloaked Fighter

Cloaked Fighter (nur Kushan) können Ihnen im Multiplayerspiel taktische Vorteile bieten und haben eine relativ hohe Überlebenschance, spielen aber im Einzelspielermodus eine untergeordnete Rolle.

Defense Fighter

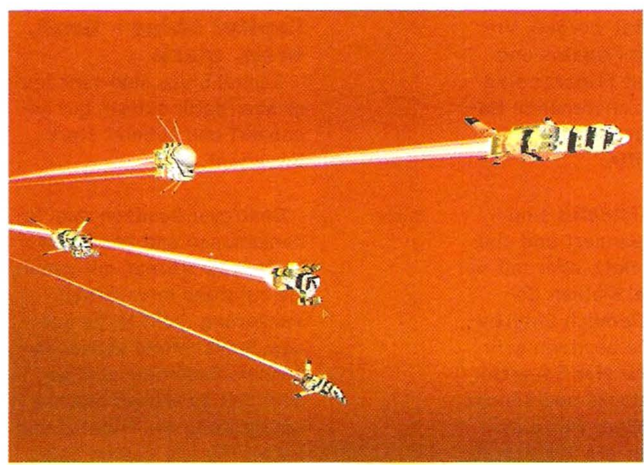
Der Defense Fighter der Taidians verfügt zwar über keinerlei Angriffspotenzial, aber verteidigt sich und alle Schiffe in seiner Nähe wirkungsvoll gegen Feindfeuer.

Corvettes – Sinnvoll oder überflüssig?

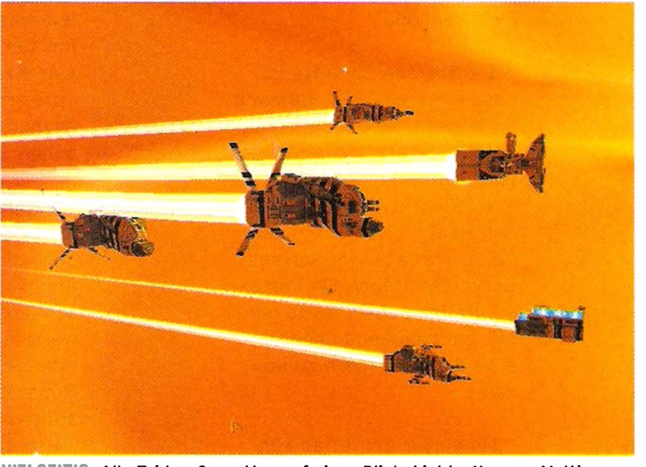
Corvettes sind langsam, schwer gepanzert und haben viel Feuerkraft, kosten aber auch mehr Ressourcen.

Light/Heavy Corvette

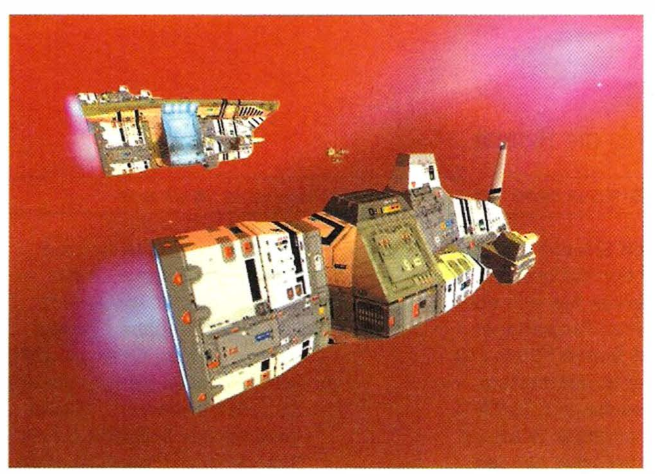
Light Corvettes besitzen einen drehbaren Geschützturm und eignen sich für schnelle



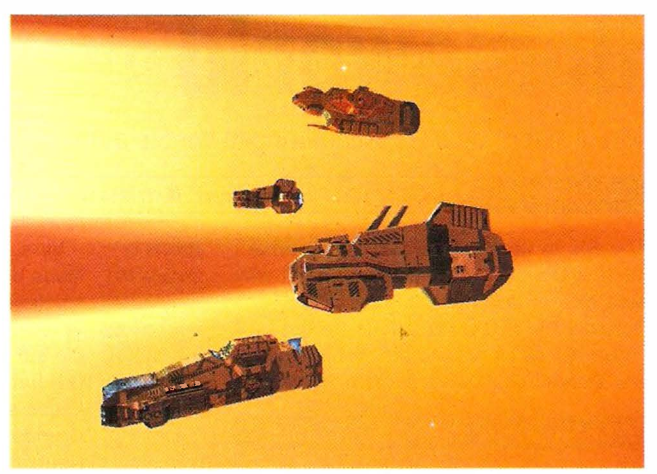
INSEKTENPLAGE Die schwarz-gelben Taidan-Fighter ähneln nicht nur einem Hornissenschwarm... sie können auch genauso zustechen!



VIELSEITIG Alle Taidan-Corvetten auf einen Blick: Light-, Heavy-, Multigun-, Minelayer-, Repair- und Salvage-Corvette.



ARBEITSPFERDE Ohne Frigates kommen Sie bestimmt nicht bis nach Hiigara. Aber Achtung: auf die richtige Mischung kommt es an.



SCHLACHTPLATTE Geballte Feuerkraft, dicke Panzerung und hohe Materialkosten sind die Markenzeichen der Capital Ships.

Attacken. Heavy Corvettes haben auf Kosten der Geschwindigkeit eine fast doppelt so starke Panzerung und einen zweiten Geschützturm. In größeren Gruppen können sie Capital Ships durchaus gefährlich werden. Mehr als zehn Heavy Corvettes brauchen Sie jedoch nicht.

Repair Corvette

Repair Corvettes reparieren sämtliche Schiffe ihrer Flotte, allerdings sind die größeren Support Frigates in dieser Aufgabe wesentlich effizienter. Lassen Sie diese „Fehlinvestition" lieber sein und sparen Sie die Ressourcen.

Multigun Corvette

Multigun Corvettes besitzen sechs (!) Geschütztürme und können ebenso viele Ziele gleichzeitig bekämpfen. Ihre relativ hohe Geschwindigkeit, gepaart mit exzellenter Feuerkraft, macht aus Multigun Corvettes eine ideale Fighterabwehr. Multigun-Corvettes sind dann sinnvoll, wenn das Einheitenlimit keine günstigeren Defender mehr in ihrer Flotte zuläßt.

Salvage Corvette

Die Salvage Corvette ist besonders wertvoll, denn mit ihr können Sie gegnerische Schiffe kapern. Für eine Frigate benötigen Sie zwei, für einen Destroyer drei und für den Heavy Cruiser und den Carrier jeweils fünf Salvage Corvettes. Haben Sie immer mindestenz zehn davon parat, um genügend gegnerische Schiffe kapern zu können.

Minelayer Corvette

Minelayer Corvettes können Minenfelder anlegen, die besonders für Frigates und Capital Ships eine ernste Bedrohung darstellen. Machen Sie sich dies zunutze und locken Sie Ihre Gegner in Minenfelder.

Frigates – Die Arbeitspferde der Flotte

Frigates sind kostengünstig, schwer gepanzert und bewaffnet.

Assault Frigate

Assault Frigates verfügen über vier normale Geschütztürme und zwei Plasma-Bomb-Werfer. Behäbig im Kampf gegen Fighter, können Frigates allen Corvettes und größeren Schiffen sehr gefährlich werden. Vier bis sechs dieser vielseitigen Schiffe sollten Sie sich schon gönnen.

Ion Cannon Frigate

Ion Cannon Frigates bestehen eigentlich nur aus einer riesigen Ionenkanone plus Panzerung und Triebwerken. Relativ nutzlos gegen schnelle Ziele, sollten Ion Cannon Frigates in Gruppen gegen größere Ziele eingesetzt werden. Vier Ion Cannon Frigates und vier Assault Frigates sind eine ernstzunehmende Bedrohung für alle gegnerischen Schiffe.

Support Frigate

Support Frigates sind schwer gepanzert und einigermaßen flott, aber mit nur ein bis zwei kleinen Geschützen ziemlich unterbewaffnet. Sie besitzen acht Fighter- und vier Corvette-Reparaturdocks und können zudem größere Pötte per Reparaturstrahl instandsetzen. Zwei bis drei Support Frigates reichen aus, um Ihre Flotte immer in gutem Zustand zu halten.

Drone Frigate

Drone Frigates (nur Kushan) haben keine direkte Bewaffnung, verfügen aber über 24 Drohnen, die mit jeweils einem Geschütz ausgerüstet sind. Diese Drohnen eignen sich hervorragend gegen gegnerische Fighter, Corvettes sowie Frigates. Drone Frigates können in größeren Mengen (sechs bis acht sind ideal) auch ohne eigene Fighter-Unterstützung fast jeden Fighter- und Corvettenangriff zerschlagen.

Defense Field Frigate

Defense Field Frigates erzeugen ein großes Kraftfeld, welches das gesamte Feindfeuer bis auf Ionenstrahlen, Raketen und Minen ablenkt. Das Kraftfeld ist dabei groß genug, um gleich mehrere andere Schiffe mit zu schützen. Auf vier Großkampfschiffe sollte immer eine Defense Field Frigate kommen.

Capital Ships – Groß, breit, stark

Capital Ships sind sehr teuer aber dafür extrem gut gepanzert und äußerst stark bewaffnet.

Destroyer

Destroyer besitzen zwei Ionenkanonen und zwei schwere Geschütztürme, mit denen sie aufgrund ihrer dicken Panzerung recht lange auf dem Schlachtfeld verweilen können. Destroyer sind zudem fast so schnell und manövrierfähig wie Frigates und haben wie alle Capital Ships die Möglichkeit zum Hypersprung. Wenn Sie große

Schiffe bevorzugen, gönnen Sie sich zwei bis drei dieser mächtigen Schiffe.

Missile Destroyer

Missile Destroyer besitzen zwei Raketenwerfer, mit denen Sie sowohl kleine Fighter als auch Capital Ships attackieren können. Mit einem Magazin für 32 Raketen und der Möglichkeit, fortwährend Nachschub an Raketen produzieren zu können, sind ein bis zwei Missile Destroyer eine gute Ergänzung zu den normalen Destroyern. Zudem sind diese Schiffe mit ihren Lenkraketen eine exzellente Fighterabwehr.

Heavy Cruiser

Heavy Cruiser sind die Könige des Schlachtfeldes. Eine monströse Panzerung, vier (!) Ionenkanonen und sechs schwere Geschütztürme machen aus dem Heavy Cruiser eine fliegende Festung. Für mehr als zwei Heavy Cruiser werden Ihre Ressourcen selten reichen, daher schützen Sie die dicken Brocken mit kleinen Fightern.

Carrier

Carrier schützen sich mit schnellfeuernden Geschützen und einer dicken Panzerung gegen angreifende Fighter. Carrier können bis zu 50 Fighter und 25 Corvettes in ihren Hangars beherbergen und bieten zudem die Möglichkeit, alle Schiffstypen bis hin zur Frigate zu bauen. Mehr als ein Schiff dieser Sorte benötigen Sie nicht.

Komplettlösung

Mission 01: Kharak System

Die Odyssee kann beginnen

Zerstören Sie die Zieldrohnen und schicken Sie Ihren Resource Collector los, um alle Ressourcen einzusammeln. Bauen Sie ein Research Ship und erforschen Sie Fighter Chassis und Corvette Drive. Anschließend recyceln Sie die Scouts. Bauen Sie dafür zehn Interceptoren. Mit der ebenfalls verfügbaren Salvage Corvette bergen Sie die Drohne und springen per Hyperspace Jump in die nächste Mission.

Mission 02: Outskirts of Kharak System

Der erste Kontakt

Schicken Sie sofort Ihren Resource Collector los und erforschen Sie nebenher Corvette Chassis und Heavy Corvette Upgrade. Bauen Sie Heavy Corvettes und weitere Interceptoren. Erkunden Sie erst jetzt die Gegend nahe der Khar-Selim und vernichten Sie die angreifenden Fighter mit Ihren Jägern (Wall Formation, Taktik: Aggressive). Der in der Nähe positionierte feindliche Carrier schickt weitere Fighter und Corvetten in ihre Richtung, sobald Sie mit einer Salvage Corvette den Computerkern geborgen haben. Halten Sie sich von dem Carrier fern, zerstören Sie alle Jäger, und die Mission ist geschafft.

Mission 03: Return to Kharak

Kharak liegt in Schutt und Asche

Starten Sie sofort alle Schiffe und greifen mit den Interceptoren und Heavy Corvettes die Assault Frigates an. Konzentrieren Sie sich dabei immer auf ein Schiff. Die letzte Frigate kapern Sie mit zwei (!) Salvage Corvettes. Jetzt können Sie Ressourcen abbauen, die Kolonistencontainer bergen und das Capital Ship Chassis erforschen. Sie sollten Assault Frigates, eine Support Frigate und weitere Salvage Corvettes für die nächste Mission bauen.

Mission 04: Great Wastelands

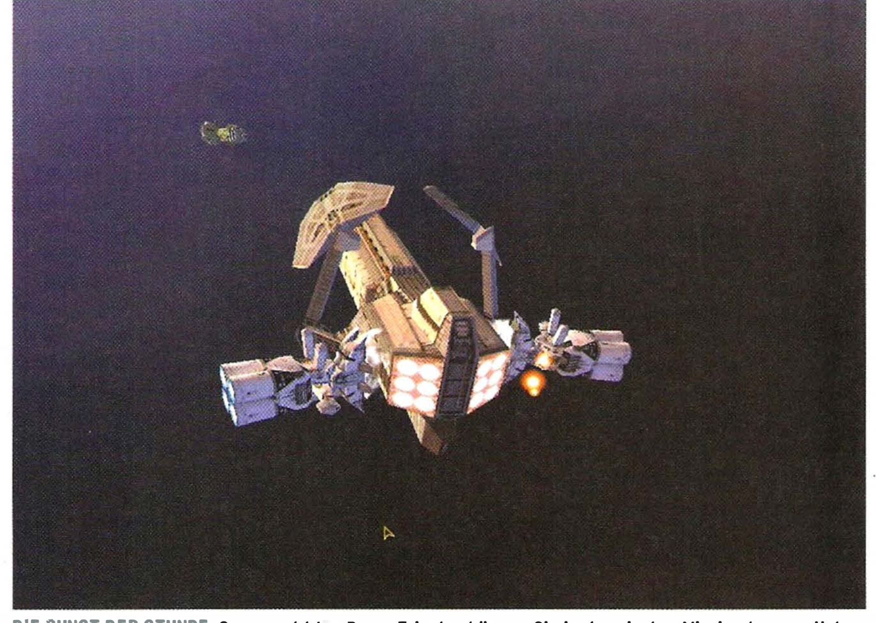
Die Bentusi: Ihr Freund und Helfer

Sie treffen zum ersten Mal auf die Bentusi, eine friedliche Rasse, mit der Sie im Laufe des Spiels einen regen Technologiehandel betreiben können. In den Asteroidenfeldern warten später gegnerische Jäger auf Sie, die für Ihre Interceptoren keine Gefahr darstellen. Ihr Mutterschiff wird danach von sechs Ion Beam Frigates angegriffen, die Sie unbedingt mit Salvage Corvettes kapern sollten. Kurz darauf erscheinen noch zwei weitere Ion Beam Frigates und ein gegnerischer Carrier plus eine Handvoll Fighter. Erstere sollten Sie wieder kapern, den Carrier können Sie leider nicht übernehmen. Zerstören Sie ihn daher rasch.

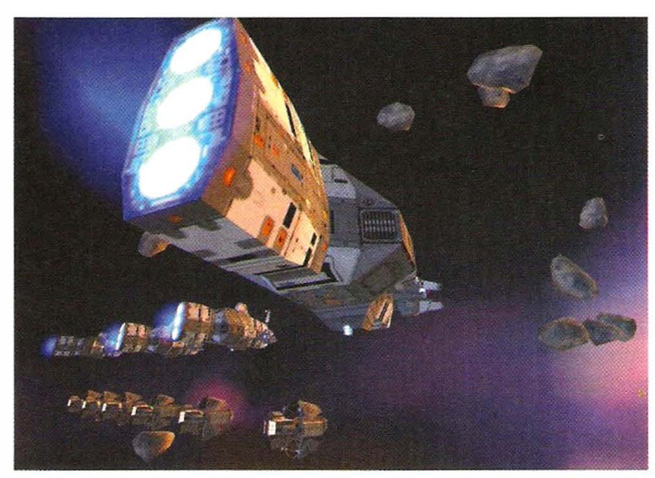
Mission 05: Great Wastelands

Vernichten Sie die feindliche Flotte

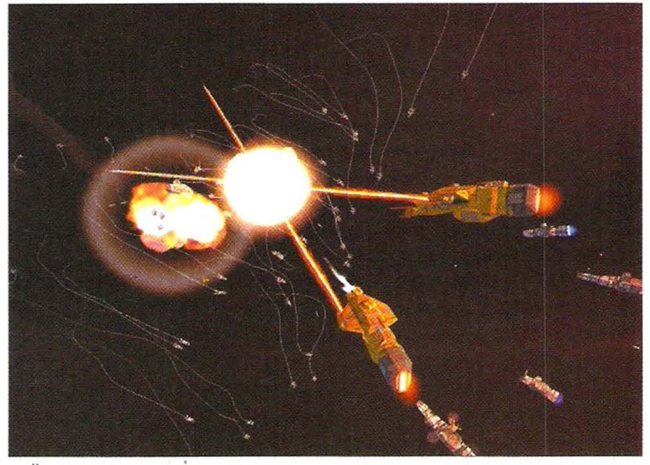
Schicken Sie ihren Ressource Collector auf die Reise und senden Sie Interceptoren als Begleitschutz hinterher. Sie treffen auf eine kleine Gruppe Fighter, die Sie schnell zerstören. Jetzt haben Sie nur noch wenig Zeit, bis die gesamte Taidan-Streitmacht Ihr Mutterschiff angreift. Vernichten Sie die Fighter mit Ihren Interceptoren und locken Sie alle Frigates mit Salvage Corvettes vom Rest der Gruppe weg. Salvage Corvettes sind Primärziele für Frigates, bleiben Sie daher außer Reichweite ihrer Waffen. Sie können die Frigates Ihrerseits mit Großkampfschiffen schnell ausschalten. Die beiden Taidan-Zerstörer unbedingt kapern, den Carrier lieber vernichten,



DIE GUNST DER STUNDE Genau acht Ion Beam Frigates können Sie in der vierten Mission kapern. Halten Sie also ihre Salvage Corvettes in ständige Alarmbereitschaft.



PLATZ DA! Da ihr Mutterschiff über keinerlei Antrieb verfügt, müssen Sie die Asteroiden wohl oder übel aus dem Weg schießen.



GLÜCK GEHABT In Mission 7 und 8 sind große Destroyer und Frigates nutzlos. Glückstreffer wie diese werden Sie nur selten genießen.

da seine Flugabwehrkanonen Ihre Salvage Corvettes schnell zerstören können.

Mission 06: Diamond Shoals

Aus dem Weg geräumt

Formieren Sie alle Großkampfschiffe in einer Wall-Formation, fliegen Sie damit ein gutes Stück vor dem Mutterschiff und vernichten Sie alle Asteroiden in dessen Flugbahn, kleine Fighter und Corvetten lassen Sie dabei lieber im Hangar schlummern. Am Ende tauchen wieder die Bentusi auf und bieten Ihnen eine weitere Technologie zum Kauf an, was Sie natürlich annehmen.

Miss. 07: The Gardens of Kadesh

Unverhofft kommt ziemlich oft

Vorsicht! In dieser Mission treffen Sie auf eine unbekannte Rasse, sobald Sie Ihre Ressource Collectors aussenden. Da die Unbekannten diesen Sektor vor Eindringlingen schützen, bekommen Sie alsbald Besuch von Unmengen kleiner Fighter, die ohne adäquate Interceptor-Staffel nicht in den Griff zu kriegen sind. Greifen Sie mit Ihren Capital Ships das gegnerische Mutterschiff an und schützen Sie unter allen Umständen Ihre Resource Collectors. Erst wenn das feindliche Mutterschiff nach ein paar Minuten verschwindet, können Sie selber per Hyperspace Jump in den nächsten Level springen.

Mission 08: The Cathedral of Kadesh

Brudermord im Garten von Kadesh

Diesmal haben Sie es nicht nur mit einem, sondern gleich mit drei Mutterschiffen der Aliens zu tun. Sie sollten daher rasch eines nach dem anderen ausschalten, da diese ständig neue Fighter produzieren und gegen Sie losschicken. Die größte Bedrohung in diesem Level geht aber nicht von den kleinen Fightern aus, sondern von den Multi Beam Frigates der Aliens, welche vier Ionenstrahlen auf einmal abfeuern können. Kapern Sie, wenn möglich, ein paar von ihnen und erledigen den Rest, sonst ist Ihr Mutterschiff schnell Geschichte. Haben Sie alle gegnerischen Mutterschiffe erledigt, ist der Weg wieder frei. Anmerkung: In diesem Level gibt es Unmengen an Ressourcen. Nehmen Sie sich die Zeit, alles abzubauen und Ihre Flotte aufzurüsten.

Mission 09: Sea of lost Souls

Gefangen im Weltall

Eine relativ einfache Mission. Ein fremdes Alienschiff hält mehrere Capital Ships in einem Kontrollfeld gefangen. Greifen Sie dieses Raumschiff nur mit Fightern oder Corvetten an, größere Schiffe wie Frigates etc. werden von dem Alienschiff sofort übernommen. Bewegen Sie Ihre Fighter hoch über die gegnerische Flotte und attackieren Sie das Raumschiff von oben. Um Verluste gering zu halten, greifen Sie mit mehreren Gruppen in Claw-Formation und der Evasive-Taktik an. Wenn Sie dem Alienschiff genug Schaden zugefügt haben, bergen Sie per Salvage Corvette die neuartige Kontrollfeld-Technologie. Als Bonus bekommen Sie die gekaperten Capital Ships, darunter einen schmucken Missile Destroyer und zwei Multi Beam Frigates. Sobald die Salvage Corvette mit den Daten an das Mutterschiff angedockt hat, tauchen die freundlichen Bentusi auf und möchten mit Ihnen über die neuartige Kontrollfeld-Technologie verhandeln. Im Tausch bekommen Sie die Super-Heavy-Chassis-Technologie, den Grundstein für Carrier und später für Heavy Cruiser.

Mission 10: Super Nova Station

Vernichten Sie die Research Station

Eine heiße Mission: Zerstören Sie die Research Station in der Nähe einer Supernova. Fighter und Corvetten sind für den Angriff nahezu nutzlos, da die Hitze durch die Supernova extrem groß ist und kleinere Schiffe den Belastungen nicht standhalten. Um die Mission erfolgreich abzuschließen, schikken Sie alle ihre Capital Ships durch den schmalen, vor der immensen Hitze schützenden Korridor vor Ihnen. Diese Korridore kann man besonders gut im Sensors Manager (Space-Taste) erkennen, wenn man weit herauszoomt. Der Korridor selbst ist teilweise vermint, daher sollten die Schiffe in der ersten Reihe aus Destroyern bestehen, die wesentlich mehr Schäden einstecken können. Reparieren Sie Ihre Flotte dennoch ständig mit Support Frigates. Sie treffen auf dem Weg zur Research Station unter anderem auf eine Gruppe von zwei gegnerischen Destroyern und einem Heavy

Kapern Sie den Heavy Crusier!

Cruiser, welchen Sie unbedingt mit sechs Salvage Corvettes kapern sollten. Der Angriff auf die Research Station ist ein Kinderspiel, wenn Sie genügend Destroyer und Missile Destroyer besitzen. Die Station wird von einer Handvoll Frigates, etwa zwei Dutzend Defendern und einem Carrier beschützt. Vernichten Sie erst den Carrier, der per Hyperspace Jump flüchten will, dann die Frigates und schließlich die winzigen Defender. Die Station verfügt über keinerlei Waffen, daher ist sie eine leichte Beute.

Ernten Sie die Ressourcen!

Die beiden riesigen Ressourcefelder im Level sind mit ein wenig Aufwand schnell abgebaut. Schicken Sie zuerst zwei Resource Collectors und einen Resource Controller (optional auch einen Carrier) zum Asteroidenfeld links hinter Ihrem Mutterschiff. Auf dem Weg dorthin verlieren die drei Schiffe mehr als die Hälfte ihrer Panzerung aufgrund der Hitze. Im Asteroidenfeld ist der Effekt neutralisiert, daher schicken Sie zwei bis drei Support Frigates zur Reparatur hinterher. Das andere Ressourcenfeld liegt weiter vorn innerhalb eines Korridors. Schicken Sie wieder zwei Resource Collectors und einen Ressource Controller auf die Reise, die von drei Support Frigates begleitet werden. Sorgen Sie selbst dafür, daß die Support Frigates sich und die anderen Schiffe ständig reparieren, bis die kleine Flotte in der Nähe des Asteroidenfeldes ankommt.

Mission 11: Tenhauser Gate

Eine Hand wäscht die andere

Die Bentusi werden für Ihre Hilfe und den Handel mit Ihnen angegriffen. Verteidigen Sie das Bentusi-Mutterschiff gegen die angreifenden Capital Ships der Taidan, wenn möglich, kapern Sie den Heavy Cruiser oder auch die drei Destroyer. Wenn Sie alle Angreifer vernichtet haben, belohnen die Bentusi Ihre Bemühungen mit äußerst wichtigen Informationen.

Mission 12: Galactic Core

Helfen Sie Kapitän Elson

Die Taidan greifen Sie sofort mit einigen Frigates und ein paar Gravitationsgeneratoren an, die Ihre Fighter und Corvettes wirkungslos machen. Vernichten Sie die Taidan mit Ihren Capital Ships und produzieren Sie ein paar Proximity Sensors, damit Sie getarnte Schiffe erkennen können. Die Taidan haben in diesem Sektor eine relativ große Streitmacht zusammengezogen, daher sollten Sie gezielt losschlagen. Während eine große Gruppe Capital Ships mit Fighterunterstützung Richtung Levelmitte fliegen sollte, müssen Sie unbedingt ein paar größere Schiffe als Schutz für Ihr Mutterschiff zurücklassen. In der Levelmitte nahe den Asteroidenfeldern warten etwa drei Carrier, zwölf bis sechzehn Frigates und viele Fighter auf Ihre Ankunft. Vernichten Sie gezielt immer eine Frigate nach der anderen, während Ihre Interceptoren/-Defender für die notwendige Unterstützung sorgen. Ihr Mutterschiff wird später von einem Heavy Cruiser, sechs Frigates und ca. 30 Fightern angegriffen. Vernichten Sie schnell die Frigates und kapern wieder den Heavy Cruiser, die Fighter können Sie mit Multigun Corvettes oder Interceptors aus dem Weg räumen. Schließlich möchte noch ein Taidan-Kapitän namens Elson samt dem Elite-Destroyer „Kapella" zu Ihnen überlaufen. Schützen Sie ihn gegen die letzten angreifenden Schiffe, und der Level ist geschafft. Bleiben Sie allerdings noch ein wenig und bauen Sie die riesigen Ressourcen-Felder ab.



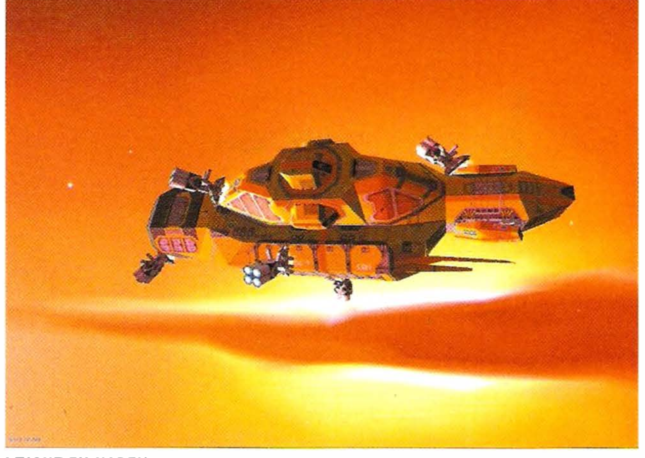
Mission 13: The Karos Graveyard

Die Widerstandsbewegung

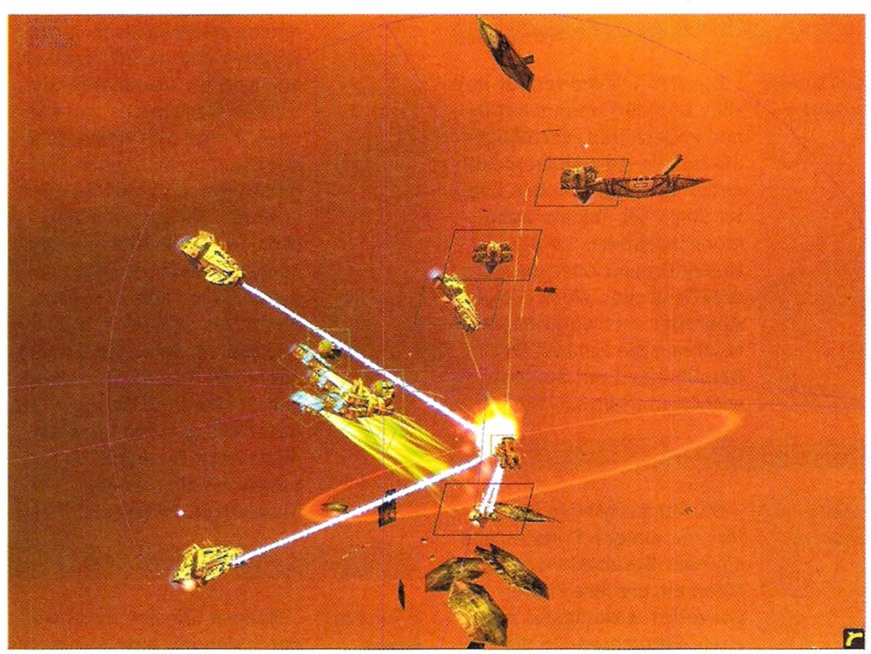
Bahnen Sie sich Ihren Weg durch den mit automatischen Kanonen gespickten Raumschiff-Friedhof, um auf der anderen Seite der Endlagerstätte den Kontakt zu einer Wiederstandsbewegung aufzunehmen. Die nervigen automatischen Kanonen sind nicht die größte Bedrohung für Ihre Flotte. Eine Art Salvage Corvette greift blitzschnell an und kapert in Sekunden eines ihrer Capital Ships, um dieses dann mittels Hyperraum-Tor zu „entsorgen". Dieses Schiff ist nicht so leicht zu zerstören, daher sollten Sie mit einer starken Flotte in den Friedhof fliegen, in deren Formations-Mitte sich ein Gravwell-Generator befindet. Sobald Sie ein kleines Schiff sehen, das auf Ihre Flotte zuhält, aktivieren Sie den Generator und das gegnerische Schiff wird in dem Kraftfeld gefangen. Zerstören Sie das Schiff und räumen



GANZ SCHÖN HEISS Begeben Sie sich in die Nähe einer Supernova, dann können Sie Ressourcen leider nur umständlich abbauen.



LEICHT ZU HABEN Große Heavy Cruiser können Sie bequem mit ein paar Salvage Corvettes kapern und ihrer Flotte hinzufügen.



IN MISSION 13 Der Gravwell Generator beschützt mit seinem Schutzschild unsere Einheiten vor den Angriffen der gegnerischen Flotte. Geschickt eingesetzt ist er eine sehr wirkungsvolle Defensivwaffe.

Sie dann mit Ihrer Flotte den Weg frei. Zu guter Letzt sollten Sie mit einem Interceptor das Schiffswrack inspizieren, welches als Treffpunkt für die Kontaktaufnahme dient.

Mission 14: Bridge of Sighs

Schießen Sie sich ihren Weg frei

Mehrere Dutzend Frigates, Destroyer und Heavy Cruiser mit Fighterunterstützung bewachen in einer riesigen Sphere-Formation einen Feldgenerator, der Sie daran hindert, näher zu Ihrem Heimatplaneten zu fliegen. Teilen Sie ihre Capital Ships in zwei Gruppen auf, um schneller auf Angriffe aus unterschiedlichen Richtungen reagieren zu können. Fliegen Sie nicht direkt zum Generator, sondern tasten sich langsam vor. Die feindlichen Schiffe werden nicht alle auf einmal vor Ihren Geschütztürmen auftauchen, sondern in kleineren Gruppen auf Ihre Flotte zufliegen. Weiterhin befinden sich in diesem Level drei Hyperraum-Tore, durch die die Taidans im weiteren Verlauf der Mission Nachschub heranfliegen (pro Hyperraum-Tor 1x Missile Destroyer, 2x Destroyer und etwa 30 Fighter). Mit genug Geduld und Reparaturpausen zwischen den einzelnen Gefechten sollten Sie den Generator leicht zerstören können.

Mission 15: Chapel Perilous

Die doppelte Bedrohung

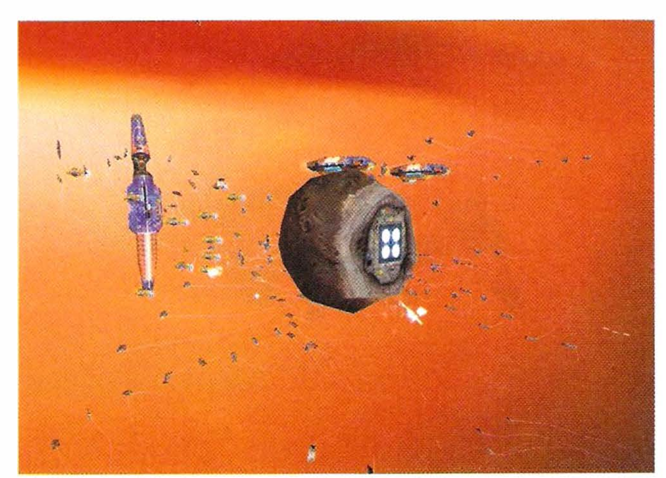
Ein riesiger Asteroid fliegt auf Ihr Mutterschiff zu! Sie müssen alle verfügbaren Großkampfschiffe auf diesen Monsterfelsen ansetzen, ansonsten wird er das Mutterschiff zerstören. Begleitet wird der Asteroid zusätzlich von einer imposanten Flotte an Capital Ships sowie Fightern und Corvettes. Konzentrieren Sie sich also mit den großen Schiffen auf den Asteroiden und greifen Sie mit allen Ihnen zur Verfügung stehenden Jägern die feindliche Flotte an. Salvage Corvettes können die größten Bedrohungen wie Heavy Cruiser kapern und neutralisieren und Ihnen so ein wenig Luft verschaffen.

Mission 16: Hiigara

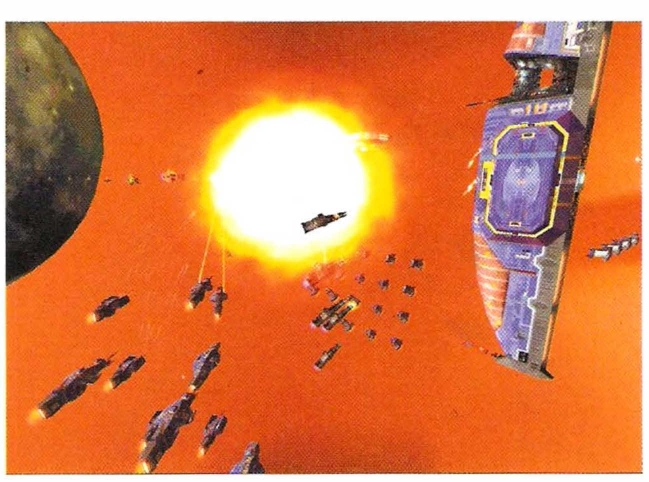
Entscheidungsschlacht um Hiigara

Die Taidans sind fast besiegt und greifen Sie mit ihren letzten Reserven an. Gleich zu Anfang haben Sie es mit einer großen Flotte an Frigates, Destroyern und Heavy Cruisern zu tun. Wehren Sie die Offensive mit Ihren Capital Ships und Fighter/Corvettes ab. Kapitän Elson taucht kurz danach mit seinem Elite-Destroyer „Kapella" auf und bringt eine kleine Flotte an Frigates und einem Carrier mit, die Ihnen fortan zur Seite stehen. Die Taidans schicken Ihnen sporadisch weitere Schiffe entgegen, die Ihrer mittlerweile kräftig aufgerüsteten Flotte nicht gefährlich werden können. Zerstören Sie das feindliche Mutterschiff mit dem „Emperor" an Bord und Sie haben es geschafft. Willkommen zuhause!

Dirk Gooding



GLEICH KNALLTS! Dieser vermeintliche Asteroid ist mit Triebwerken ausgerüstet und steuert geradewegs auf das Mutterschiff zu.



JETZT IST SCHLUSS Mission 16: Hiigara vor Augen, sollten Sie alle Ihre Kräfte bündeln und die Taidans ein für allemal besiegen.

NHL 2000

Eishockey am PC leicht gemacht! Unsere Tipps helfen blutigen Anfängern und Kufenprofis.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **September 1999** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

Wie in jedem Jahr gibt es auch heuer eine Neuauflage der Eishockey-Simulation *NHL* von EA Sports. Unsere Tipps helfen bei der Wahl der richtigen Taktik und führen Ihre Mannschaft zum Erfolg.

Ich habe noch nie NHL gespielt! Welche Schwierigkeitsstufe soll ich wählen?

Neueinsteiger in Sachen *NHL* sollten nicht unbedingt mit der neugeschaffenen Simpel-Option beginnen. Dazu braucht man nur zwei Buttons, und die Eishockeyregeln sind abgeschaltet. Wer später in das „normale" Spiel einsteigen will, muß komplett neu „angelernt" werden. Unser Tipp: Vergessen Sie die einfachste Spieleinstellung und gehen Sie auf Stufe „Rookie" gleich mit allen Regeln in die Vollen. Nur so haben Sie später eine Chance gegen die guten PC-Teams oder ambitionierte menschliche Mitspieler.

Welche Stufe ist für erfahrene NHL-Spieler geeignet?

Alte *NHL*-Hasen, die die All-Star-Stufe der 99er Version gut beherrschten, sollten trotzdem erst einmal auf der Profistufe beginnen, da durch die Einsparung eines Schwierigkeitsgrades auch diese deutlich anspruchsvoller geworden ist. Zudem lassen sich so leichter einige neue Funktionen wie die Abfälschtaste ausprobieren.

Die Torhüter sind einfach zu schwach. Was soll ich einstellen?

Sind Ihnen die Torhüter zu schwach, stellen Sie in den Optionen die Geschwindigkeiten von Spielern und Goalie anders ein. Dies kann jedoch nur eine Notlösung sein, denn bei einem Herabschrauben der Laufgeschwindigkeit der Feldspieler ist das Spiel doch sehr träge. Immerhin trifft man dann nicht so häufig.

Konterchance in Abseitssituationen

Wenn der Gegner im Vorwärtsgang bemerkt, daß sich einer seiner Spieler im Abseits befindet, zieht sich der puckführende Mann bis ganz an den hinteren Rand des Mitteldrittels zurück. Gehen Sie mit einem Spieler auf diesen Spieler, er vollführt stets eine kleine Drehung kurz vor der Linie, um wieder nach vorne zu stürmen. Wenn Sie die Seite erahnt haben, können Sie ihm den Puck abchecken und ein Kontertor erzielen.

Üben Sie im Training ein schnelles Passspiel, denn dies wird Ihnen sowohl im „normalen" Spiel als auch (und vor allem) im Powerplay nützlich sein.

Special-Moves mit der „Deke"-Taste

Die „Deke"-Taste läßt nun endlich alle Spieler einen Special-Move (mehr eine einfache Körpertäuschung, die von Spieler zu Spieler in unterschiedliche Richtungen gehen kann) ausführen. Setzen Sie diese Taktik bei Alleingängen vor dem Torwart ein – oder wenn Sie durch eine zwei oder drei Mann starke Abwehrmauer brechen wollen.

Heute schon gecheckt? Tipps für Schläger, Checker, Brutalos und filigrane Kurvenflitzer

Rempeln Sie nur in Notfällen von hinten einen Gegner an, denn bei einem Lauf aufs Tor würde das zu einem sofortigen Penalty führen. Schlimmer als der Penalty (der bei eingeschaltetem automatischen Torwart zu 80 Prozent gehalten wird) ist in solchen Fällen eine Zeitstrafe wegen hohen Stocks. Regelgerecht checken Sie von der Seite.

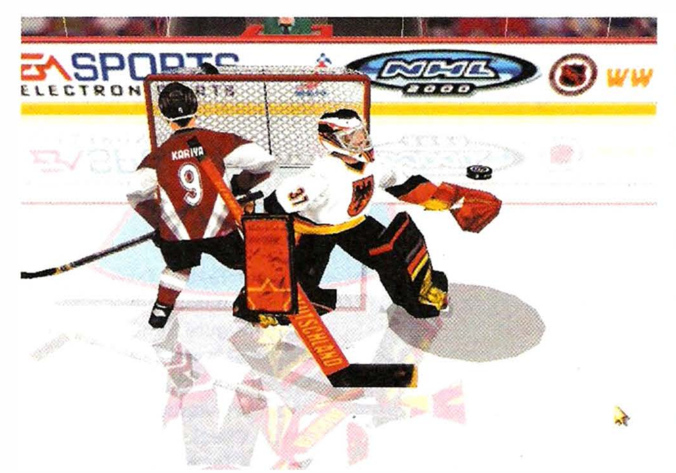
Greifen Sie einen Flügelspieler an, sollten Sie ihm tunlichst den Weg durch die Mitte versperren, so dass ein Pass zu einem Mitspieler unmöglich ist.

Pässe vor dem Tor, die einen Spieler erreichen sollen, der in der Mitte vor dem Goalie postiert ist, sind zu beinahe 100 Prozent sinn- und erfolglos, denn der Spieler wird fast immer von den Abwehrstrategen umgecheckt.

Gegnerische Abwehrspieler provozieren.

Hat der gegnerische Goalie den Puck gefangen und hält ihn fest, versuchen Sie vor dem Tor ein wenig herumzurempeln (nicht den Torwart rempeln, sondern seine Abwehrspieler). Oft verlieren die PC-Kufenflitzer die Nerven, schlagen zu und müssen auf die Strafbank.

Schlägertypen haben bei *NHL 2000* zumindest in den Einzelkämpfen lediglich die Befriedigung, den Gegner um-



WOHIN DES WEGES Der Goalie geht zum Puck. Abpraller werden fast ausschließlich zur Seite fliegen, stellen Sie sich darauf ein.



HINGEFALLEN Ob mit oder ohne Helm – liegt der Goalie erst einmal wie hier, können Sie auch aus dem spitzen Winkel draufhalten.

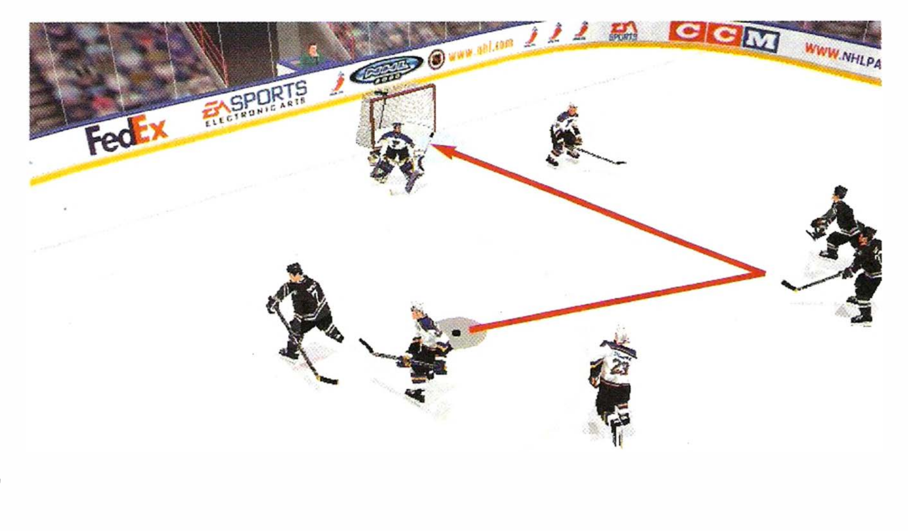
hauen zu können. Taktisch bringt es hingegen wesentlich mehr, wenn man sich gar nicht wehrt. Sie werden zwar von den Zuschauern als „Weichei" verhöhnt, doch dafür bekommen Sie nur eine zweiminütige Zeitstrafe, der Gegner jedoch satte fünf Minuten. Das anschließende dreiminütige Powerplay hat schon manch wichtiges Spiel entschieden.

Powerplay – Wie schaffe ich es, die Überzahlsituation in Zählbares umzumünzen? Um die wiedergewonnenen One-Timer auch im Power-Play in die Tat umzusetzen, sollten Sie die Taktik „Schirm" wählen, da sich durch das variable Passspiel Ihrer Stürmer viele Schusschancen ergeben werden.

Schießen-Taktik Um Distanzschüsse aufs Tor zu feuern, ist die „Schießen"-Strategie geeignet, doch sie ist nicht effektiver als die „Schirm"-Taktik.

Kombi-Taktik Freunde des gepflegten Passspiels müssen unbedingt die Kombi-Taktik benutzen, da damit ein klassisches Powerplay-Verhalten mit dem Festnageln der Gegner möglich ist. Nachteil: Der Center spielt oft hinter dem Tor, wo er als Schütze nicht besonders effektiv ist.

Gewichtet-Taktik Ebenfalls für Passspieler ist „Gewichtet". Durch das ständige Wechseln der Positionen verwirren Ihre Stürme so manche Abwehr ziemlich kräftig.



DER KLASSIKER Die klassische Direktabnahme funktioniert, wenn man in den Rücken der Abwehr passt. Nach der Abgabe nach hinten sofort die Schusstaste drücken – und der Puck landet fast immer im Netz.

Penalty Killing – Wie verhindere ich in Unterzahl Gegentreffer? Um auf ein Schirm-Powerplay zu reagieren, sollten Sie die Diamant-Formation benutzen. Hierbei haben Sie immer einen Spieler vor dem eigenen Tor.

Weite Box Um die Chance auf ein Unterzahltor zu erhöhen, sollten Sie die weite Box wählen, die allerdings nicht risikolos ist, da beide Stürmer sehr offensiv spielen.

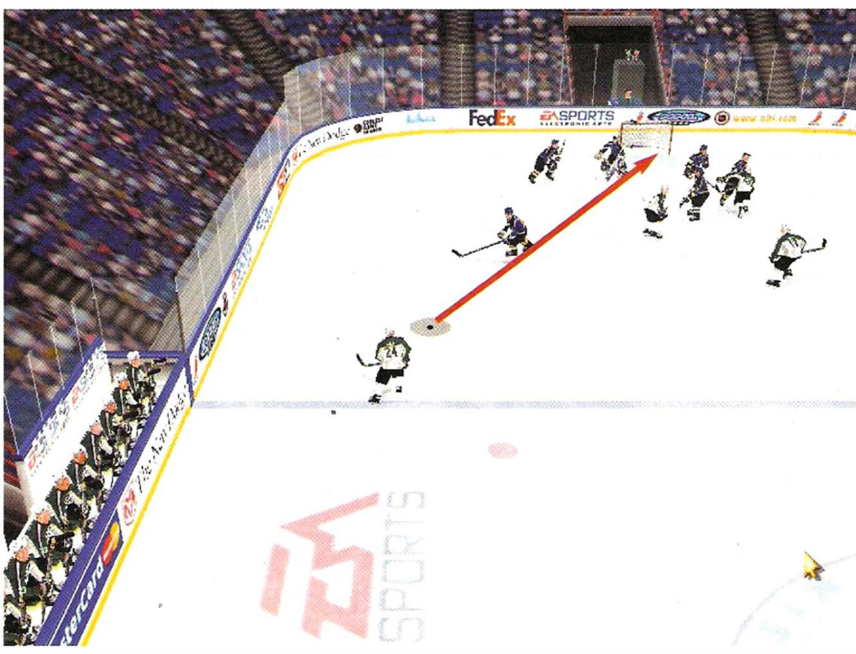
Passive Box Die passive Box läßt den Gegner anrennen, der Verteidigungsgrad ist recht hoch. Achten Sie aber auf Fernschüsse. Zudem gibt es kaum Konterchancen für Sie.

Kombi-Taktik Absolute Cracks fahren mit der Kombi-Taktik am besten. Sie ist schwer zu beherrschen und läßt bei idealer Anwendung vergessen, dass man sich in Unterzahl befindet. Es gibt aber neben eigenen Konterchancen auch viele Lücken im Abwehrbollwerk.

Angriff – Mit welcher Strategie hat mein Team die Nase in der Offensive vorn? Angriff ist die beste Verteidigung, ein alter Spruch, der in jedem Jahr durch die NHL-Serie aufs Neue belebt wird. Je besser Sie vor dem gegnerischen Tor agieren, umso leichter wird es sein, das Spiel zu gewinnen. Eine offensive Aufstellung ist grundsätzlich einer defensiven vorzuziehen.

Kombinations-Strategie Entscheiden Sie sich im Angriff für die Kombinations-Strategie, wenn Sie möglichst variabel agieren wollen, da hier der PC selbstständig die verschiedenen Taktiken durchschaltet.

Dreiecks-Taktik In der Taktik „Dreieck" bieten sich Ihren Spielern besonders gute Schusschancen, da die Stürmer immer den besser postierten Mitspieler anpassen werden. Durch die vielen Checks vor dem gegnerischen Tor ist der Moment des Abspiels jedoch besonders wichtig.



GUT GEZIELT IST HALB GETROFFEN Weitschüsse sind ungewohnt effektiv. Wenn Sie ein Auge für die freie Ecke haben, halten Sie einfach mal drauf. Mit etwas Glück punkten Sie.

Zug zum Tor

Eine echte Reboundtaktik ist „Zug zum Tor": Hierbei ergeben sich viele Schussmöglichkeiten, doch die Gefahr, ein ungültiges Tor (durch Torraumaufenthalt der eigenen Stürmer) zu erzielen, ist besonders hoch.

Position

Eine sehr konservative Taktik ist „Position". Hierbei steht der Center an der blauen Linie, für ein erfolgreiches Angriffsspiel ist diese Taktik ungeeignet.

Trichter-Strategie

Eine sehr offensive Taktik und damit genau richtig, um dem Gegner ordentlich einzuheizen, ist die „Trichter-Strategie". Mit vielen Passmöglichkeiten schafft man Räume, während zwei bis drei Spieler an der blauen Linie auf „verlorene" Pucks oder Abpraller warten, um so Konter im Keim zu ersticken. Wer diese Taktik gut beherrscht (äußert sich darin, daß man das Durchbrechen der Gegner verhindern kann), kann fast eine Powerplay-Situation erschaffen.

„Hinterm Tor"-Taktik

Gut geeignet, um mit One-Timern zu treffen, ist die „Hinterm Tor"-Taktik. Der Center kann hierbei von der Position hinter dem Goalie einen „tödlichen" Paß spielen oder aber um das Tor herumgehen, um so je nach Gegneranzahl vor dem Torwart ein mehr oder minder sicheres Tor zu erzielen.

Verteidigung - Wie postiere ich meine Abwehrspieler am besten, um dem Gegner das Leben schwer zu machen?

Wer auf Konter spielen will, sollte sich einmal an der Zonenverteidigung versuchen, da man dabei besonders häufig die Chance zum Break erhält. Leider ist der eigentliche Verteidigungsgrad recht gering, so dass diese Taktik nur angewendet werden sollte, wenn man zurückliegt und nicht so recht das Spiel machen kann.

Manndeckung

Sehr hoch ist der Verteidigungsgrad bei der „Manndeckung". Die Taktik ist einfach zu spielen und verhindert Tore sehr erfolgreich, lässt aber kaum Konterchancen zu.

Box-Plus

Ebenfalls einfach und sehr effektiv ist Box-Plus. Die Taktik verhindert eine Unterzahl, da der Center als eine Art Libero auftritt. Sinnvoll bei einer eigenen Führung, wenngleich es kaum Kontermöglichkeiten gibt. Nutzen Sie diese Taktik als Mauertaktik kurz vor Spielschluss.

Rücken

Nicht zu empfehlen ist die Taktik „Rücken", da Sie dabei alle Spieler weit zurückfallen lassen und sie zudem schwer zu spielen ist. Die Zonentaktik ist ähnlich, aber etwas effektiver, da es Konterchancen gibt.

Kombi-Taktik

Wer zwischen Zonen- und Manndeckung hin- und herwechseln will, ist mit der Kombi-Taktik am besten bedient, die auch als beste Allroundtaktik angesehen werden kann. Die Abwehrspieler verschieben sich dabei immer in Richtung Puck, um die Räume so extrem eng zu machen.

Druck-Regler

Der Druck-Regler sollte nicht unter 80 Prozent stehen, da Ihre Verteidiger ansonsten weniger checken.

Wie schalte ich einen Starspieler des Gegners aus?

Wenn Sie einen absoluten Starspieler des Gegners ausschalten wollen, ist die Schatten-Taktik die beste Möglichkeit dazu. Vier Spieler verteidigen ihre Zone und die jeweils besten Verteidiger verfolgen die besten Offensivspieler. Durch diese Art des Forechecking ergeben sich tolle Kontermöglichkeiten. Eine der interessantesten Verteidigungsstrategien.

Mit welchen Tricks und Fähigkeiten meiner Stürmer sind sichere Tore möglich?

One-Timer sind wieder für Tore gut. Der richtige Zeitpunkt des Passes zu einem in guter Position stehenden Stürmer ist der aussschlaggebende Grund, ob ein Tor fällt oder nicht. Der abnehmende Stürmer muss auf jeden Fall in die dem Passgeber gegenüberliegende Ecke des Tores zielen können, so dass gegen die Laufrichtung des Torhüters geschossen werden kann. Die Erfolgsquote von One-Timern liegt bei guten 30 Prozent.

Konter und Alleingänge

Mit jeder neuen *NHL*-Version verändert sich die Erfolgsquote bei den Alleingängen. War sie bei der 99er Version bei unter 10 Prozent, so wurde durch das Herabschrauben der Goalie-KI die Erfolgschance bei Alleingängen wieder deutlich erhöht. Durch das Einsetzen des Special-Move-Tricks sind Tore ebenso möglich (wenn auch nicht die Regel) wie durch den Einsatz einer Stop-&-Go-Lauftaktik. Sie laufen auf den Goalie zu, vollführen kurz vorher einen abrupten Stopp und schießen aus dem Handgelenk. Die Erfolgsquote von Alleingängen liegt bei rund 20 Prozent.

Die Torgarantie - Der Bauerntrick

Ein Patzer bei der Programmierung der Torhüter oder Absicht? Mit einem Bauerntrick sind in jedem Schwierigkeitsgrad fast sichere Tore möglich. Sie kurven mit einem Spieler aus vollen Lauf ums Tor herum, fahren im 45-Grad-Winkel vom Goalie weg und schießen in die lange Ecke. Achtung:

N

HAKEN SCHLAGEN Ein Schlenker vor dem Tor ist die einzige Chance, aus dieser Position zu treffen. Laufen Sie einfach gerade auf den Goalie zu, hält er mit Sicherheit.



EISKUNSTLAUF Beim Penalty ist die einzige echte Chance, den Torhüter zu überwinden, eine kurze Drehung vor dem Tor zu vollführen, um ihn auf den falschen Fuß zu stellen.

Dream-Team

Mit diesem Team ist der Stanley-Cup auch mit den Mighty Ducks kein Luftschloss.

Gerade bei den Angriffsreihen hat man die Qual der Wahl in der NHL. So kann es sein, dass auch andere Spieler in ein Dream-Team passen. Unsere Auswahl sieht aus wie folgt:

ANGRIFF:
1. Reihe: Kariya - Forsberg - Jagr
2. Reihe: Satan - Sacic - Bure
3. Reihe: le Clair - Modano - Selanne
4. Reihe: Kapanen - Lindros - Amonte

VERTEIDIGUNG:
1. Reihe: McInnis - Ozolinsh
2. Reihe: Pronger - Blake
3. Reihe: Bourque - Niedermayer
Goalie: Hasek - Brodeur

Brechen Sie den Trick ab, wenn direkt vor dem Tor mehr als ein Abwehrspieler steht, da durch die lebende Wand meist kein Durchkommen ist. Erfolgsquote: mehr als 80 Prozent!

Abgefälschte Schüsse

Eine neue Art, „gezielte" Tore zu schießen, ist der Einsatz der „Abfälschtaste". Sie können mit dieser Taste bei Pukbesitz Ihren Spielern befehlen, sich vor dem gegnerischen Tor zu postieren, so dass ein Anschießen Ihrer eigenen Spieler zur Regel wird. Häufig sorgen die Abpraller für Unruhe oder gar Torerfolge. Aber Achtung: Sie versperren sich dabei selbst den Weg für gezielte, harte Schüsse von der blauen Linie. Erfolgsquote: 20 Prozent.

Rebounds - Nicht mehr so der Hit!

Die Torgarantie der 99er Version ist nicht mehr das, was sie einmal war. Die Torhüter lassen den Puck jetzt nicht mehr nach vorne abprallen, sondern mehr oder weniger weit zur Seite. Dadurch sind die Chancen, ein Tor zu erzielen, schlechter geworden, möglich ist es aber immer noch. Erfolgsquote: 25 Prozent.

From the Distance: Weitschüsse sind effektiv und gefährlich

Mehr als je zuvor ist es wichtig, schussstarke (und vor allem zielgenaue) Spieler in seinen Reihen zu haben. Mit Schüssen von der blauen Linie können in der 2000er Version von *NHL* deutlich mehr Treffer erzielt werden als je zuvor. Erfolgsquote: 25 Prozent.

Rückwärtsgang nicht vergessen

Noch ein Trick: Die Kombination aus Hakenschlagen und Rückwärtsfahren. Dazu müssen Sie eine Taste mit der Rückwärtsfahroption belegen, denn durch die nötige Drehung, um rückwärts zu fahren, können Sie eine andere Art der Körpertäuschung vollführen. Fahren Sie schräg auf den Goalie zu, machen Sie einen Schlenker und drücken Sie die Rückwärtstaste. Jetzt sofort abziehen, und der Puck saust am verdutzten Torhüter vorbei.

Ist es sinnvoll, den Goalie aus dem Spiel zu nehmen, wenn man den Druck auf den Gegner erhöhen will?

Führen Sie eine Minute vor der Schlußsirene mit maximal zwei Toren gegen den PC, nimmt dieser seinen Goalie heraus. Im Gegensatz zu früheren Versionen von *NHL* ist es jetzt nicht mehr ganz so einfach, aus der eigenen Abwehr ins leere Tor zu treffen. Trotzdem liegt die Erfolgsquote bei über 60 Prozent, ein Wert, der Ihnen verdeutlichen sollte, dass die Effizienz eines Torhüteraustausches bei einem eigenen Rückstand nicht hoch ist. Nutzen Sie diese Taktik nur, wenn Sie einen Bully im gegnerischen Drittel haben, und dann auch nur, wenn Ihr Bullyspieler extrem stark ist!

Thorsten Seiffert



FAST IMMER DRIN Kurven Sie um das Tor und schießen Sie in die lange Ecke. Achten Sie darauf, dass Sie den Trick nicht versuchen, wenn mehr als ein Spieler vor dem Tor postiert ist.

Die Siedler 3 Das Geheimnis der Amazonen

Endlich ist es soweit: Unter den Siedler-3-Völkern befindet sich auch ein weibliches Volk.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Funatics** ■ VERTRIEB **Ravensburger** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 99** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

Blue Byte hat es einmal mehr geschafft, uns neue, spannende Missionen zu einer der besten Wirtschaftssimulationen zu liefern. Im *Geheimnis der Amazonen* können Sie endlich auch einem weiblichen Volk zu wirtschaftlichem Ruhm und militärischer Stärke verhelfen. Auf diesem beschwerlichen Weg dürften Ihnen die Tipps dieser Ausgabe eine wertvolle Hilfe sein.

Allgemeine Spieletipps

Aller Anfang ist schwer

Nach dem Start sollten Sie sich zuerst Ihre vorhandenen Rohstoffe, Gebäude und Siedler ansehen, um zu vermeiden, dass bereits vorhandene Gebäude errichtet oder Spezialisten ausgebildet werden. Einem vorzeitigen Angriff des Feindes können Sie dadurch entgegenwirken, dass Sie bis auf einen Turm alle abreißen und Ihre komplette Armee dort versammeln. So vermeiden Sie es, den Gegner zu provozieren.

Aufbau der Siedlung

Holz und Stein - das muß sein

Falls Sie noch keine Gebäude der Holz- oder Steinindustrie haben, sollten Sie sofort mit dem Bau von zwei bis drei Holzfällerhütten, einem Sägewerk, einem Forsthaus und ein bis zwei Steinmetzen beginnen (Ägypter brauchen mehr Steine, Asiaten mehr Holz, Römer und Amazonen sind ziemlich ausgeglichen). Das Forsthaus sollten Sie jedoch nur dann errichten, wenn Sie dort auch dauerhaft Holz schlagen möchten. Ansonsten errichten Sie nach der Rodung des Gebietes an einem anderen Ort eine neue Holzindustrie.

Ausbreitung

Nun sollten Sie, je nach vorhandenen Rohstoffen, ein kleines oder mittleres Wohnhaus errichten. Aus den Siedlern machen Sie, je nach Haus, fünf bis 20 Pioniere, die Sie zuerst, wenn möglich, an die Meeresküste schicken, weil dort Fischfang betrieben werden kann. Danach werden Gebirge für die Minen und weite Wiesen für die Nahrungsindustrie eingenommen. Falls Ihnen diese Methode nicht schnell genug ist, können Sie auch noch zusätzlich kleine Türme errichten, die Sie jedoch nach Besetzung des Gebietes wieder abreißen können.



NUN GEHT ES LOS Achten Sie beim Start auf Gebäude und Siedler. Vorhandene Betriebe müssen nicht mehr errichtet und Spezialisten eventuell nicht mehr ausgebildet werden.

Nahrung

Um für die ersten Minen am Anfang Nahrung zu haben, sollten Sie zuerst - wenn möglich - eine Fischerhütte errichten. Damit die Minenarbeiter später mit ihrer Lieblingsnahrung versorgt werden können, sollten Sie schon jetzt zwei Getreidefarmen errichten, da das Reifen einige Zeit in Anspruch nimmt. Während das Getreide wächst, errichten Sie ein Wasserwerk, eine Windmühle und einen Bäcker, um Brot zu backen. Dann bauen Sie zusätzlich eine Schweinefarm und einen Metzger. Für eine ausreichende Getreideversorgung brauchen Sie jetzt noch ein bis zwei weitere Getreidefarmen. Wirtschaftsgebäude sollten Sie in der Nähe der Minen errichten - dadurch entfallen lange Transportwege.

Bergbau

Sobald die Geologen Rohstoffe gefunden haben, errichten Sie dort die entsprechenden Minen. Kümmern Sie sich zuerst um Eisen und Kohle und beliefern Sie diese Bergwerke zuerst mit dem bereits gefangenen Fisch und dann mit den Lieblingsspeisen der Arbeiter:

Typ	Nahrung
Eisenerz	Fleisch
Kohle	Brot
Schwefel	Reis/Honig
Gold	Fisch
Edelsteine	Fisch

Sobald Sie alle wichtigen Gebäude für Nahrung und Schwerindustrie errichtet haben, können Sie damit beginnen, Gold, Edelsteine und Schwefel zu fördern. Deponieren Sie diese Rohstoffe eventuell in einem Lager.

Schmelzen und Schmieden

Während Ihre Minenarbeiter fleißig die Rohstoffe zutage fördern, errichten Sie eine Eisenschmelze und eine Werkzeugschmiede. Die Schmiede beliefern Sie achtmal mit Eisen und achtmal mit Kohle und stellen dann die Lieferungen ein. Bauen

S



TRÄGERMARATHON Errichten Sie zusammengehörende Gebäude möglichst nahe beieinander, um lange Transportwege zu vermeiden. So können z. B. Waffen und Werkzeuge schneller hergestellt werden.

Sie jetzt eine Waffenschmiede und eine Kaserne. Falls Sie schon Bergwerke für Gold, Edelsteine und Schwefel gebaut haben, können Sie die weiterführenden Gebäude zur Verarbeitung der Materialien errichten (Goldschmelze, Laboratorium usw.).

Götter und Tempel

Um Mana zu produzieren und Priester auszubilden, ist es erforderlich, große und kleine Tempel zu errichten. Geheimtip: Die beiden ersten großen Tempel geben Ihnen jeweils 80 Prozent auf die Aufwertung Ihrer Soldaten. Ein dritter großer Tempel lohnt sich jedoch nicht. Werten Sie Ihre Soldaten lieber mit Opfergaben (Wein, Bier, Schnaps, Met) in den kleinen Tempeln auf. Dazu errichten Sie natürlich die entsprechenden Gebäude (Winzer, Brauerei, Destille, Metbrauerei) und weitere Wasserwerke.

Verteidigungsanlagen

Reißen Sie, wie bereits erwähnt, zu Beginn des Spiels bis auf einen Turm alle anderen ab und konzentrieren Sie Ihre Streitmacht um diesen Turm. Später tauschen Sie den Turm gegen eine Burg, die Sie möglichst an der Grenze zum Gegner errichten. Somit verhindern Sie eine Rückeroberung der Gebiete. Reißen den Turm jedoch erst dann ab, wenn die Burg schon steht. Sonst haben Sie verloren.

Militär

Rekrutierung von Soldaten

Solange Sie nicht ständig angegriffen werden, können Sie die Rekrutierung auf manuell umstellen und die Waffen in einer bis zwei Kasernen einlagern, bis Ihre Soldaten aufgewertet sind. Sorgen Sie dafür, dass in der Nähe genügend freie Siedler bereitstehen. Sobald Sie angegriffen werden, stellen Sie die Rekrutierung wieder auf automatisch. Jetzt laufen die freien Siedler zur Kaserne und schnappen sich eine Waffe. Mit diesem Trick können Sie im Verteidigungsfall schnell eine Armee ausheben und den Gegner oft einschüchtern, so dass dieser sich wieder zurückzieht.

Aufwertung

Bevor Sie angreifen, werten Sie zunächst Ihre Soldaten auf und erhöhen mit Mineralien Ihre Kampfkraft, die Sie von Ihren Trägern in ein Lager bringen lassen.

Aufstellung

Wer seine Armee möglichst effektiv in die Schlacht führen möchte, sollte die folgende Aufstellung einhalten: Die Schwert- und Speerkämpfer stellen Sie nach vorne, um die anstürmenden Feinde aufzuhalten. Währenddessen decken die Bogenschützen die gegnerische Armee mit einem Pfeilhagel ein. Geheimtip: Falls Sie merken, dass Sie nicht gewinnen, versuchen Sie den Gegner auf Ihr eigenes Gebiet zu locken. Von dort aus können Sie ihn dann mit 100 Prozent Kampfkraft angreifen und ihm, falls er sich zurückzieht, mit den Bogenschützen in den Rükken fallen.

Eroberung

Vor einem Angriff sollten Sie zuerst mit ein paar Spio-



GUT DING WILL WEILE HABEN Lagern Sie die Waffen in den Kasernen ein und halten Sie genügend freie Siedler zur Rekrutierung bereit. Nach dem Aufwerten stellen Sie dann wieder auf Automatisch.

nen das Gebiet des Feindes erforschen. So können Sie Schwachstellen ausmachen und die Wirtschaftszweige erkennen. Um Ihren Gegner zu schwächen, versuchen Sie die Türme einzunehmen, die in der Nähe der Minen, Waffenschmieden und Kasernen stehen. Indem Sie diese erobern, schwächen Sie die Wirtschaft des Gegners erheblich. Außerdem sollten Sie, wenn möglich, das Land des Gegners in zwei Teile spalten. Schlagen Sie eine Schneise durch die Mitte des feindlichen Territoriums. Zerstören Sie nach der Eroberung die Türme, um eine Rückeroberung zu vermeiden.

Artillerie

Mit den schweren Kriegsmaschinen (Katapult, Kanone, Ballistika und Gong) können Sie Türme des Gegners ohne eigene Verluste zerstören. Dazu bauen Sie, je nach Volk, das benötigte Gebäude und dann drei bis vier Kriegsmaschinen. Jetzt können Sie viele Türme von Ihrem eigenen Land aus zerstören. Greifen Sie mit einer Armee die restlichen Türme an. So zerstören Sie die feindlichen Gebäude viel schneller.

Spione entdecken

Um feindliche Spione zu entdecken, lassen Sie an der Grenze Soldaten patrouillieren. So vermeiden Sie es, vom Feind ausspioniert zu werden.

Endkampf

Bevor Sie mit Ihrer Armee zum endgültigen Schlag ausholen, sollten Sie das aktuelle Spiel abspeichern. Greifen Sie nun an. Falls Sie merken, dass Sie noch zu schwach sind, laden Sie einfach noch mal den Spielstand.



LAGERSPALTUNG Schlagen Sie eine Schneise durch das gegnerische Land, um die Wirtschaft lahmzulegen. Das gelingt Ihnen, indem Sie Türme auf einer Linie durch das Feindesland einnehmen.

Magie und Priester

Priester beim Angriff

In jeder Armee sollten Sie mehrere Priester mitnehmen, da diese Ihren Soldaten gute Dienste leisten können. Mit einer Stärkung der Kampfkraft können Sie auch überlegene, feindliche Heere vernichten.

Priester zur „Landschaftsgestaltung"

Außerdem können Sie mit Priestern die Umgebung Ihres Lagers oder den Weg Ihrer Kriegsmaschinen verändern. Durch einen einfachen Brand wird aus dem dichten Wald eine praktische Straße oder der lästige Sumpf zu bebaubaren Wiesen.

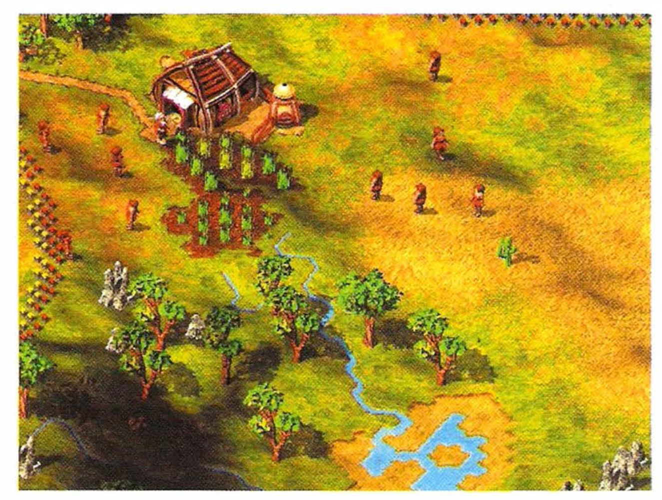
Warenmangel

Und falls Sie mal nicht genügend Eisen haben sollten, brauchen Sie nur ein paar Steine, einen Priester und einen Zauberspruch – schon ist der Mangel behoben und Sie können mit dem Eisen neue Waffen produzieren.

Profitips

Aussichtstürme

Um auch mit einem einzigen Turm oder einer Burg den Überblick zu behalten, errichten Sie ein paar Aus-



BAUERNWEISHEIT Wechseln Sie die Anbaugebiete, um größere Flächen abernten zu können. Die Mühle und die Schweine werden es Ihnen danken.



ERNTETECHNIKEN Während das zweite Feld reift, können Sie das erste wieder abernten. Mit dieser Technik haben Sie sehr bald genügend Getreide.

sichtstürme. So erkennen Sie, gerade bei großen Gebieten, schneller einen Angriff des Feindes und können früher reagieren.

Diebe

Falls Sie einmal Mangel an Waren haben, können Sie mit folgender Taktik Ihre Wirtschaftslöcher füllen: Errichten Sie ein mittleres Haus und bilden Sie etwa 25 Diebe aus. Teilen Sie die Langfinger in fünf Trupps ein und ordnen Sie jedem eine Hotkey-Nummer (Alt+Nummer) zu. Begeben Sie sich nun zur Grenze des Feindes. Sie sollten vorher schon den Gegner ausspioniert haben, um sein Lager zu kennen. Falls dort Wachen patrouillieren, nehmen Sie einen Trupp und lenken die Soldaten ab. Währenddessen klauen Sie mit den Dieben die Waren des Feindes und bringen diese auf Ihr Land. Dort lassen die Diebe die Sachen fallen und Träger bringen alles zu den jeweiligen Betrieben.

Speichern

Speichern Sie ungefähr jede halbe Stunde den Spielstand ab und verwenden Sie – wenn möglich – pro Spiel zwei bis drei Speicherplätze. So bleiben Sie stets auf der sicheren Seite. Falls Sie Fehler in der Wirtschaft erst spät entdecken oder gerade angegriffen werden und verlieren, müssen Sie so nicht alles nochmals spielen.

Anbaugebiete ändern

Um öfter ernten und somit produktiver wirtschaften zu können, sollten Sie die Anbaugebiete Ihrer Nahrungsbetriebe regelmäßig ändern. Dadurch wächst das Angebaute an mehreren Stellen und Sie können dann einen Platz nach dem anderen abernten lassen.

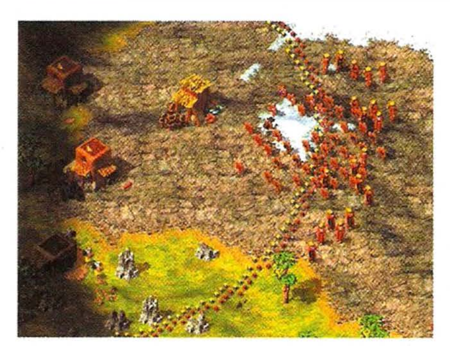
Keine Verteidigung am Wasser

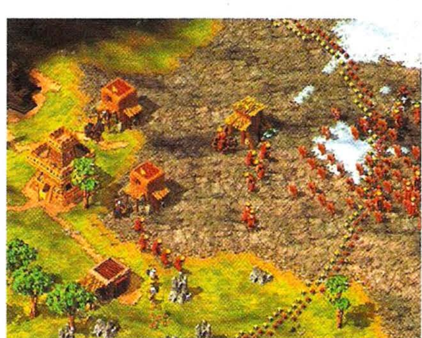
Da der Gegner nie über das Wasser (mit Fähren) angreift, ist es nicht nötig, an der Küste Verteidigungsanlagen zu errichten.

Soldaten an der Grenze, um Türme des Gegners einzunehmen

Halten Sie an der Grenze zum feindlichen Gebiet immer ein paar Schwertkämpfer bereit. Sobald der Gegner einen Turm fertiggestellt hat, diesen jedoch nicht gleich besetzt, können Sie mit einem Krieger den Turm ohne Kampf einnehmen.

Roman Gruhn





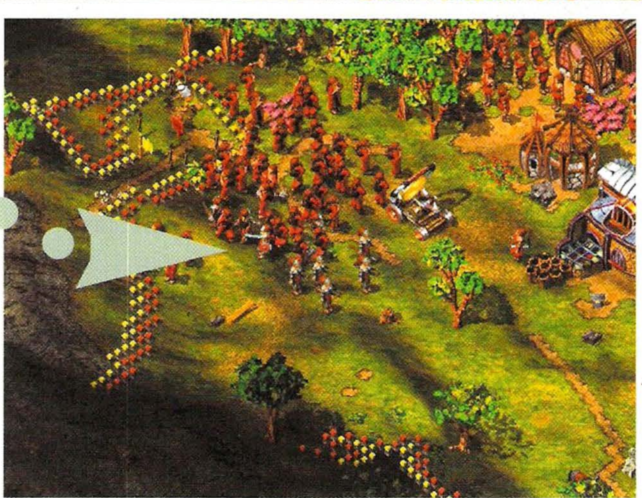


LANGFINGER Bei Warenmangel können Sie sich mit Dieben mit den Vorräten des Gegners eindecken.

Der Gong der Amazonen

Lassen Sie die Glocken läuten! Ursprünglich stammt dieser Trick aus Multiplayerspielen. In den Missionen ist es aber ebenso hilfreich, mit dieser Taktik Gebiete zu erobern.





DER SICHERE ANGRIFF Mit dem Gong lassen sich ohne eigene Verluste Gebäude des Gegners zerstören. Nachdem Sie die Verteidigungsanlage zerstört haben, nehmen Sie mit Pionieren das ungeschützte Land ein. So können Sie weitere Gebiete für neue Gebäude bekommen und die Wirtschaft des Gegners schwächen.

Cheats & Eastereggs Kurztipps & Codes

Driver

In der Datei \driver\data\mladder .dml befindet sich der Missionsaufbau von *Driver*. Ihr Aufbau ist sicherlich selbsterklärend, da die meisten aber nur bei der Aufnahmeprüfung hängen bleiben, reicht es die beiden Zeilen „INTERVIEW" und „QUITONFAIL" ziemlich zu Beginn der Datei zu löschen. Fertigen Sie aber davor eine Sicherungskopie der Datei an, damit Sie das Spiel im Falle eines Misserfolgs dieser Veränderung nicht neu installieren müssen.

Karsten Mass

Keine Lust auf die Aufnahmeprüfung?

Im Ordner \driver\scripts\missions" gibt es für jede Mission eine Datei mit der Endung „.DMS" (Driver Mission-Script). In diesen Dateien können Sie mit dem Notepad einige Einstellungen vornehmen. Erhöht man die Zahl hinter der Zeile „MaxPlayerDamage", verträgt der Wagen mehr Schaden. Ändert man die Zeile „EnablePlayerDamage" in „DisablePlayerDamage", wird der Wagen unverwundbar.

Die Zeile „Countdown" oder „Timer" beschreibt, wieviel Zeit man für die jeweilige Mission zur Verfügung hat. Der Wert wird in Sekunden angegeben z. B. „Countdown 60" = 1 Min. Bei einigen Missionen ist es wichtig, dass man den Timer nicht verändert. Die Zeile „ChaseModeHits xx" ist nur bei Verfolgungsmissionen zu finden. Sie gibt an, wie oft der gegnerische Wagen getroffen werden muss, um zerstört zu werden.



GEWEHRE IM CADDY Sie können Los Angeles mit einem Caddy durch die Straßen heizen und der Polizei davonrasen.

In einigen Missions-Scripts findet man die Zeilen „Cops_SpeedScale xxxx" und „Cops_PowerScale xxxx". Je kleiner die Zahl ist, desto weniger Speed bzw. Power haben die Cops. Ein guter Wert ist 1500. Die Zeilen „Day", „Night", „Fog", „Raining", „Dusk", „Dawn", „Night", „Snowing", beschreiben das Wetter bzw. die Tageszeit.

Ersetzt man die Zeile „Cops_on" durch „Cops_off", verschwinden die Cops aus der jeweiligen Mission. Hinweis: In den Scripts findet man mehrere „Cops_on" Zeilen. Die Namen der Driver-Missionen mit den dazugehörigen Scripts. (Underground-Modus):

Mission1	Der Bankraub
Mission2	Beweise verstecken
Mission3	Fahrt mit Ticco
Mission4	Schlüsselkasten (1)
Mission401	Schlüsselkasten (2)
Mission402	Schlüsselkasten (3)
Mission5	Die Säuberung (1)
Mission53	Die Säuberung (2)
Mission6	Tanner trifft Rufus
Mission7	Jean-Pauls Rettung (1)
Mission54	Jean-Pauls Rettung (2)
Mission8	Zahltag
Mission9	Superfly Drive
Mission10	Eine Lieferung kommt
Mission11	Lockmittel
Mission12	Schalte Di'Angios Auto aus!
Mission13	Der Informant
Mission14	Der Casino Auftrag
Mission15	Der Aktenkoffer (1)
Mission151	Der Aktenkoffer (2)
Mission16	Knarren im Kofferraum
Mission17	Besuch im Einkaufszentrum
Mission18	Taxi!
Mission19	Nimm mich mit!
Mission20	Cosy fliegt gerne
Mission21	Treffpunkt Chinatown
Mission22	Mission aus Mitleid (1)
Mission221	Mission aus Mitleid (2)
Mission222	Mission aus Mitleid (3)
Mission223	Mission aus Mitleid (4)
Mission23	Die Falle
Mission24	Hyde Street Stress
Mission25	Tanner und Slater
Mission26	Klau' eine Bullenschleuder
Mission27	Luckys Arztbesuch
Mission28	Die Verfolgung
Mission29	Maya
Mission30	Der Maddox-Anschlag (1)
Mission301	Der Maddox-Anschlag (2)
Mission31	Lucky zur Krippe
Mission32	Die Flucht aus Beverly Hills
Mission33	Die Probefahrt
Mission34	Grand Central Station (1)
Mission341	Grand Central Station (2)
Mission342	Grand Central Station (3)
Mission35	Luthers Müll
Mission36	Der Unfall
Mission37	Die Rettung
Mission38	Hallo Taxi
Mission39	Reifenriss
Mission40	Granger und seine Jungs
Mission41	Die Negative
Mission42	Feierliche Fahrt
Mission43	Die Ali Situation
Mission44	Die Fahrt des Präsidenten

Nach den Änderungen hilft ein Neustart. Für andere Autos geben Sie folgende Nummern hinter dem Eintrag „PlayerCarType" ein.

0	Buick Sky Lark
1	Dodge Pick-up
2	Buick Regal
3	Ford Fairlane
4	Dodge Charger
5	Chevrolet Monte Carlo
6	Chevrolet Nova
7	Cadillac Fleetwood Brougham
8	Buick Riviera
9	Chevrolet Chevelle
10	Dodge Diplomat Police
11	Pontiac Grand Prix
12	Chevrolet Camaro
13	Ford Crown Victoria Taxi
14	Cadillac Fleetwood Brougham (blau)
15	Nicht verfügbar
16	Mercury Cougar
17	Ford Thunderbird

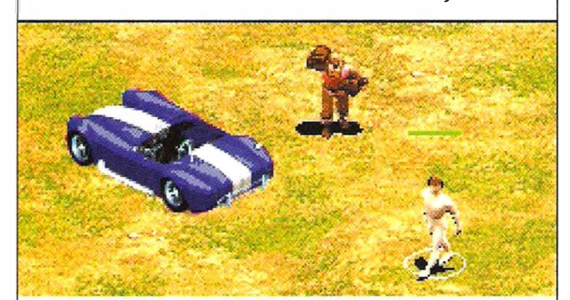
Wenn man beim Cougar oder beim T-Bird ab 100 mp/h die Tempomat-Taste anstatt der Gas-Taste drückt, beschleunigt das Fahrzeug auf satte 199 mp/h.

Curt-Christian Elger

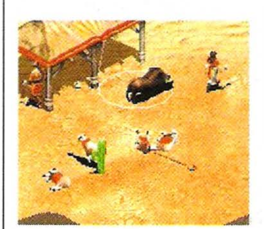


Age of Empires 2

Wollen Sie die Karte aufdecken, mehr Rohstoffe haben oder mal Auto fahren? Cheats machen's möglich.



ALLER GUTEN DINGE SIND DREI Mit den bis jetzt bekannten Cheatcodes können Sie drei neue Einheiten erschaffen.



Schwein gehabt! Wenn Sie die Natur kontrollieren, können Sie mit den Tieren die Dorfbewohner angreifen

Die folgenden Cheatcodes müssen im Chatfenster eingegeben werden:

Cheat	Wirkung
POLO	Den Nebel des Krieges entfernen
MARCO	Gesamte Karte aufdecken
AEGIS	Gebäude ohne Bauzeit bauen
ROCK ON	1000 Steine
LUMBERJACK	1000 Holz
ROBIN HOOD	1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S	1000 Essen
NATURAL WONDERS	Kontrollieren Sie die Natur
RESIGN	Spiel erfolglos beenden
WIMPYWIMPYWIMPY	Alle Einheiten verlieren
I LOVE THE MONKEY HEAD	Eine VDML Baueinheit erschaffen
HOW DO YOU TURN THIS ON	Steine verschießendes Auto
TORPEDOx	Tötet Gegner x
TO SMITHEREENS	Man bekommt einen Saboteur
BLACK DEATH	Alle Gegner werden vernichtet
I R WINNER	Sieg

Markus Weiner

Drakan

Um den Gott-Modus zu aktiveren, müssen Sie während des Spiels die Talk-Taste drücken und schreiben: „iamgod". Davor müssen Sie aber die Talk-Taste im Optionsmenü aktivieren. Jetzt sind Rynn und der Drachen unverletzbar.

Stefan Denecke

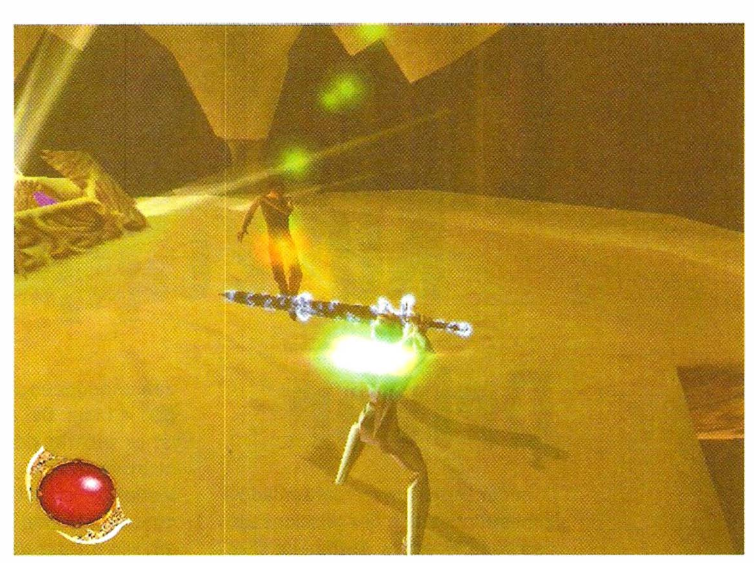


Mit Ausnahme von Giganten können Sie jeden Bodengegner bezwingen, indem Sie einfach immer im Kreis um ihn herumlaufen. Der Gegner wird so immer hinter Sie ins Leere schlagen, Sie sind jedoch in der Lage ihn zu treffen, wenn Sie beim Umkreisen einfach einen Schritt nach vorne gehen und dann zuschlagen. Für diesen Trick eignen sich am besten Waffen mit einer großen Reichweite. Bei mehreren Gegnern sollten Sie diese Methode aber nicht anwenden, da Sie sonst ziemlich sicher ein anderer Gegner erwischt.

Giganten dagegen sollten Sie zu Bäumen oder einem ähnlichen Hindernis locken. Der Gigant wird versuchen um das Hindernis herum zu laufen, um Sie zu erwischen und wird irgendwann für ca. 10-20 Sek. stehen bleiben. In dieser Zeit können Sie ihn 2 bis 3 mal schlagen. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis der Gigant tot ist.

Luftgegner müssen einfach nur umkreist und beschossen werden, um sie zu vernichten. Bei mehreren Luftgegnern sollte man zusätzlich noch ständig die Flughöhe ändern um dem Gegenfeuer auszuweichen.

Rynns Bruder zu bezwingen ist sehr einfach. Sie müssen nur einen Unverwundbarkeitstrank aufheben und ihn in diesem Kampf trinken. Der Junge hält ca. 13 Schläge mit der Runenklinge aus.



GESCHWISTERLIEBE Mit einem Unverwundbarkeitstrank und circa 13 gut angesetzten Schlägen mit der Runenklinge lässt sich Rynns Bruder sehr schnell überzeugen.

Die Hydra

Auch die Hydra ist nur aufgrund ihrer großen Menge an Hitpoints ein schwerer Gegner. Suchen sie sich einen ihrer Hälse aus und steuern Sie Arokh direkt vor den unteren Teil des Halses. Wenn Sie nicht mehr beschossen werden, haben Sie soweit alles richtig gemacht. Von nun an gibt es zwei Wege.

Gegen die Hydra sind nur Lava und Feuer wirksam einsetzbar, wobei sich bei der hier beschriebenen Methode vor allem die Lava-Attacke eignet. Steuern Sie Arokh einfach um den Hals der Hydra herum bis zur Rückseite und schießen Sie der Reihe nach auf jeden Kopf. Auf diese Weise können Sie ohne einen Versuch der Gegenwehr die Hydra vernichten. Es ist dabei aber sehr wichtig die Köpfe der Reihe nach zu beschießen, da beim Tod des ersten Kopfes die anderen Köpfe beweglicher werden, aber zum Glück auch nur noch 1 bis 2 Treffer aushalten.

Torben Schäfer

X – The Final Frontier

Kaufen Sie in Ihrem Anfangsgebiet so viel wie möglich von dem Raumkraut. Bei einigen später im Spiel auftauchenden Piratenbasen können Sie glatte 1.500 Credits für eine Pflanze verlangen. Da dieses Kraut nur bei den Teladi legal zu kaufen ist, reißen sich die Piraten um dieses Rauschmittel. Wenn Sie zwischendurch jedoch Handel betreiben wollen, können Sie Ihre Fracht einfach in den Laderaum laden, sie ins All hinaus lassen und später wieder einsammeln.

Um auch ohne einen starken Schild Kämpfe zu gewinnen, fliegen Sie ganz dicht an den Gegner von hinten heran. Schießen Sie dann einmal auf ihn. Meist versucht er jetzt sich zu drehen, um auf Sie zu schießen. Bleiben Sie

aber einfach immer an seinem Hinterteil kleben, dann hat er keine Chance, Ihnen auszuweichen oder zurückzuschießen. Nun brauchen Sie nur noch auf dem Feuerknopf zu bleiben, bis das gegnerische Raumschiff explodiert.

Julian Linshöft

C&C 3 – Tiberian Sun

Um in *Command & Conquer 3* Infanteristen und verschiedene Fahrzeuge zu vernichten, ohne dabei selbst Schaden zugefügt zu bekommen, locken Sie mit 1-2 Wassereinheiten (z.B. Schwebepanzern) die zu vernichtenden Gegner zum Wasser. Von dort aus kann man sie dann in Ruhe eliminieren, sofern sie nicht mit Granaten oder Langstreckenraketen bestückt sind.

Um gegnerische Infanteristen besser zu treffen und somit auch schneller zu vernichten, nehmen Sie sich zuerst immer die vor, die stehen. Legt sich die „Person" dann wieder hin, wählen Sie den nächsten stehenden Gegner an. Sobald sich dieser hinlegt, springen Sie wieder zum nächsten Gegner, bis alle ausgeschaltet wurden.

Julian Linshöft

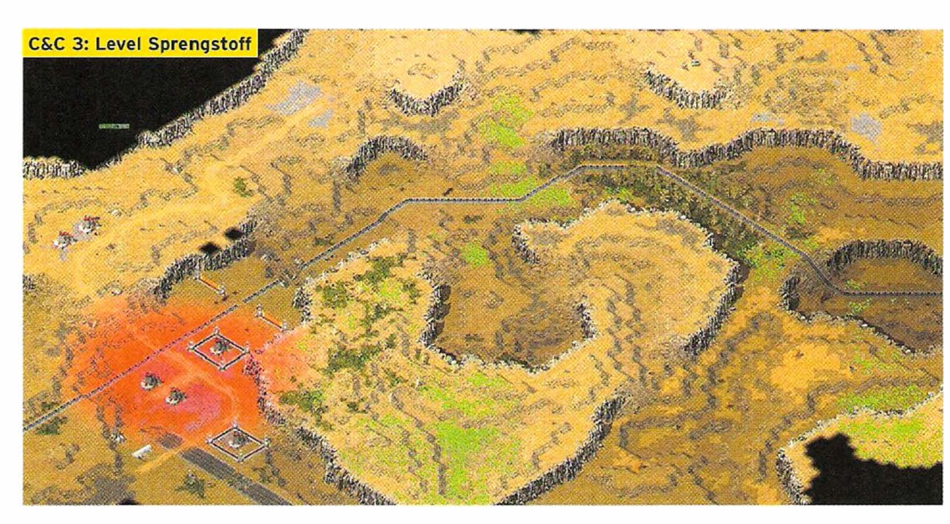
Mit diesem Tipp kann man sich auf Seiten von NOD einige Einheiten einsparen, nämlich diejenigen, die üblicherweise den Tiberiumsammler schützen. Dazu muss Folgendes beachtet werden: Zuerst muss eine „mobile Werkstatt" gebaut werden. Diese stellt man nun nahe an die Stelle, an der der Sammler sein Tiberium auslädt. Nun repariert die „mobile Werkstatt" den Sammler während des Entladevorgangs

Michael Schnabel

Noch ein Level gefällig?

Wenn es gelingt, im Level 12.2 „Abschneiden des Nachschubs", den Zug im Nordwesten zu erobern, bekommt man Zugang zu einem Level namens „Sprengstoff" (siehe Karte oben).

Man kann den Zug im Nordwesten mit der 1-Mann-Verstärkung erobern, die man am Startpunkt erhält, wenn man den Bereich der oberen Insel (und damit auch das Umfeld des Zuges) sichtbar macht. Ist der Zug erobert, muss man nur noch alle feindlichen Einheiten im Sektor vernichten und man findet sich nach einem kurzen Video im neuen Level wieder.


C&C 3: Level Sprengstoff

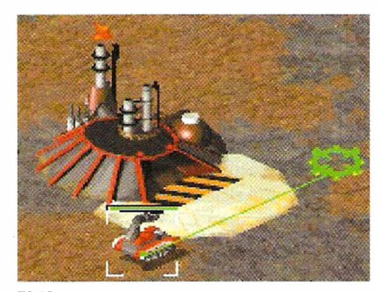

VOLLTREFFER Hier wurde gerade ein Schwebepanzer von einem EMP-Schuss erwischt und ist im Wasser versunken.

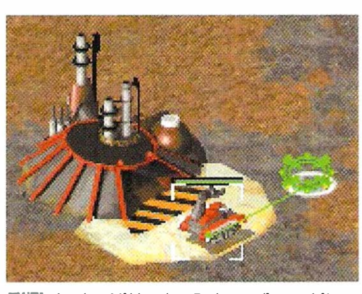
Ziel ist es, die vorhandenen Kraftwerke mit Hilfe von C4 zu zerstören. Im Level wird man direkt nach der Ankunft arg in die Zange genommen. Es gilt, einige Maulwurfpanzer und etliche Infanterieeinheiten zu vernichten. Danach sollte man sich sofort in Richtung Norden zurückziehen, um seine Einheiten mit den Sanitätern zu heilen. Anschließen stößt man direkt nach Westen vor. Auf diese Weise kann man in die gegnerische Basis eindringen, ohne auf feindliche Einheiten zu stoßen. Dort befinden sich die ersten zu zerstörenden Kraftwerke. Südlich von diesen befinden sich die anderen Kraftwerke. Sind auch diese zerstört, gelangt man in Level 13 „Vernichtung des Raketenkomplexes".

Torsten Rösler

Wird man von Schwebepanzern angegriffen, die über das Wasser kommen, sollte man immer einen E.M.-Pulskanone in Reichweite haben. Durch einen Treffer von dieser sinken die Schwebepanzer zu Boden und versinken im Wasser. Amphibien-BMT werden allerdings nicht beeinflusst.

Ingemar Reimer


EINS Den Weg so wählen, dass die mobile Werkstatt über die Plattform fährt.


ZWEI In der Mitte des Betons die mobile Werkstatt mit der ‚s'-Taste anhalten.


DREI Die mobile Werkstatt repariert den Sammler während er entlädt. Funktioniert übrigens auch bei mobilen Werkstätten.



Shorties

Klein aber oho - unsere Shorties bringen es auf den Punkt.

Prince of Persia 3D

Wenn man die Tasten für einen Angriff von rechts und von links gleichzeitig betätigt, macht man mit jeder Nahkampfwaffe einen Spezialschlag.

Arno Mittelbach

Unreal Tournament (DEMO)

In der Demo gibt es nicht nur die 3 Karten auf denen man normalerweise spielt, sondern auch noch 2 weitere Karten. Um diese zu aktivieren müssen Sie die beiden Dateien CTF-CoretDEMO und DOM-SesmarDEMO in DM-CoretDEMO und DM-SesmarDEMO umbenennen. Diese Dateien finden Sie im Verzeichnis \tournamentdemo\maps. Schon können Sie in Netzwerkspielen auch auf diesen beiden Karten kämpfen. Es reicht aber, die Dateien auf dem Server umzubenennen, da die Clients die Dateien automatisch vom Server geschickt bekommen, sobald auf einer dieser Karten gespielt werden soll.

Markus Hoffmann

Trespasser

Um im Spiel das Cheatmenü zu öffnen, drückt man während des Spiels Alt gr+F11. Darauf erscheint links unten in der Ecke ein kleiner Strich und man kann die Cheatcodes eingeben. Mit ESC kommt man aus dem Menü wieder heraus.

Cheat	Wirkung
gore 2	Spiel wird blutiger
Woo	Unendlich Munition
dinos	Dinos erstarren
invul	Unsterblich
loc	Level Koordinaten

Friedel Gunzmann

Shadowman

Wenn man den Gad Toucher hat, muss man per Teddy zum Tor des Asyls. Von da aus geht es links runter und man folgt dem Weg bis in einen Raum mit einem Käfig. Von dort aus geht es in den rechten Raum (Achtung: Gegner mit Motorsäge). Hier klettert man auf die Kisten und springt auf den Dachbalken. Jetzt braucht man nur noch von Balken zu Balken zu springen, bis irgendwann „Cheat aktiviert" auf dem Bildschirm erscheint. Jetzt findet man im Inventar das Buch der Schatten, mit dem man als verlorene Seele spielen kann.

Christa Stolper

Gangsters

Wenn Sie im Lieutenant-Planungsbereich des Spiels die Tasten D + A + R + T gleichzeitig drücken bekommt jede Gang $3,000. Wenn Sie an gleicher Stelle dagegen „I LOVE HANSON" in Großbuchstaben eingeben, gibt es für Sie persönlich $50,000.

Sie wollen mehr Geld?

Kostenlose Gebäude

Klicken Sie in der Planungsperiode auf ein Haus, von dem Sie gegenwärtig Schutzgeld bekommen. Benutzen Sie dafür die Vogelperspektive und klicken Sie direkt zwischen den Namen des Besitzers und die Profitanzeige, wenn der Cursor „Return to base" anzeigt. Jetzt können Sie das Gebäude verkaufen und nach einer Woche gehört es Ihnen. Dann sollten Sie natürlich ein paar Ihrer Leute hinschicken um das Haus zu "verwalten".

Karsten Pflaume

Might & Magic 7

Wenn Sie einen Charakter haben, der den Paralyze Spruch beherrscht, können Sie Monster mehr als einmal töten. Greifen Sie dafür ein Monster an, das viel Erfahrung bringt (z.B. einen Blauen oder Roten Drachen). Töten Sie das Monster und klicken Sie das tote Monster nicht an, sondern zaubern Sie den Paralyze Spruch auf die Leiche. Jetzt steht das Monster nochmals auf und Sie können es mit einem Schlag töten und nochmals die Erfahrung einkassieren. Teilweise kann man so ein Monster bis zu 12 Mal töten und natürlich auch bis zu 12 Mal die Erfahrung kassieren.

Stefan Trebes



MEHRMALS HÄLT BESSER! Mit dem Paralyze Spruch töten Sie Monster mehrmals und erhalten zusätzliche Erfahrungspunkte.

Streetwars

Um den Cheatmodus zu aktivieren, müssen Sie zuerst ein neues Spiel starten; wenn Sie die Farbe Ihrer Gang auswählen können Sie alle Cheatcodes eingeben, die Sie im Spiel verwenden wollen. Nach jedem erfolgreich eingegebenen Code hören Sie einen kurzen Bestätigungston. Im Spiel können Sie über die Taste C die Cheats aktivieren und auch wieder deaktivieren.

estates216	Man kann alle Häuser kaufen
loans458	Man kann jeden Betrag von der Bank leihen
pickup036	Man kann generische Markierungen aufheben.
speed364	Das Spiel kann im Netzwerkmodus beschleunigt werden.
tenants872	Man kann jede Spielfigur anwählen
weapons563	Alle Waffen für die Gangster sind verfügbar
worker928	Unbegrenzt viele Arbeiter können gekauft werden

Unbegrenzter Reichtum

Aktivieren Sie für diesen Trick den Cheat "loan458" und leihen Sie sich $21,475,000 von der Bank. Jetzt müssten Sie der Bank eigentlich jeden Monat $214,476 zahlen, aber komischerweise zahlt Ihnen die Bank jeden Monat diesen Betrag.

Martina Götzen

Nocturne (Demo)

Für die Demoversion von Nocturne gibt es folgende Cheatcodes:

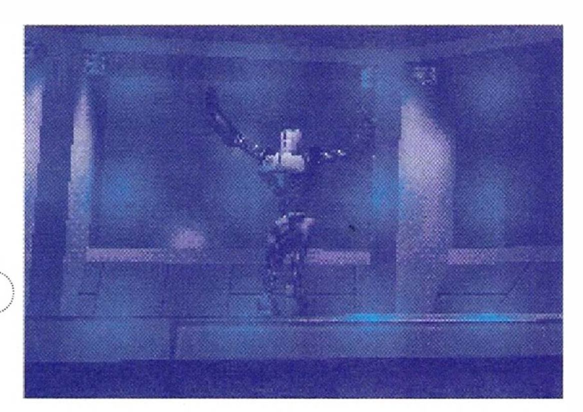
giveallammo	100 Schuss für die aktive Waffe
gathering	Gottmodus
crossbow	Man bekommt die Armbrust
freeze	Gegner werden eingefroren. Nochmals zum Deaktivieren.
Baron	Ruft Baron herbei
Masterkey	Man bekommt den Skelettschlüssel
Dismember	Man kann den Gegnern Gliedmaßen abtrennen.
Bighead	Gegner haben große Köpfe
Dynamite	Man bekommt Dynamit

Dirk Schulz

System Shock 2

Easter Eggs

Nach dem zweiten Trainingsjahr finden Sie sich wieder in dem Raum vor dem Raum mit den drei Gängen. Wenn Sie links durch die Glasscheibe schauen, sehen Sie einen Macarena tanzenden Roboter.



Wenn Sie den Basketball mitnehmen, den Sie ganz zu Beginn des Spieles finden, können Sie damit später auf dem Recreation Deck auf dem Basketballfeld einen Korb werfen. Zur Belohung gibt es eine nette E-Mail. Alternativ können Sie natürlich auch den Cheat „summon_obj basketball" benutzen, um den Ball nicht durch das halbe Spiel tragen zu müssen. Dieser Code muss in dem Fenster eingegeben werden, dass sich beim Druck der Tastenkombination SHIFT : (Doppelpunkt) öffnet. Eine komplette Liste der Cheatcodes zu *System Shock 2* finden Sie in der PC Games 11/99

Noch ein kleiner Tipp:

Je nach Schwierigkeitsgrad wollen die Upgradestationen mehr oder weniger Module für ein Upgrade. Wenn Sie also vor der Benutzung einer Upgradestation schnell den Schwierigkeitsgrad herunterstellen, kommen Sie vielleicht noch an das dringend benötigte Update ohne „richtig" zu cheaten.

Nadine Köppen

Conflict Freespace 2

Während des Spiels müssen Sie einfach www.freespace2.com eintippen, um den Cheatmodus zu aktivieren. Bei erfolgreicher Eingabe erscheint „Cheats activated" auf dem Bildschirm. Jetzt können Sie die verschiedenen Cheats mit den folgenden Tastenkombinationen aktivieren und bei nochmaliger Eingabe wieder deaktivieren.

System Shock 2

Sollte Ihnen die Munition für ihre Waffen ausgehen, können Sie hier nachschauen, welcher Replikator die entsprechende Munition verkauft.

MED/SCI DECK:
Replikator 1: Rad Hypo, Small Standard Clip, Psi Hypo, Med Hypo
Replikator 2: Detox Hypo, Maintenance Tool, Rad Hypo, Hack Soft V1
Replikator 3: Maintenance Tool, Med Hypo, Small Standard Clip, Standard Clip
Replikator 4: Research Soft V1, Frag Grenade, Psi hypo, Rifled Slug Box

ENGINEERING:
Replikator 1: Small AP Clip, Psi Hypo, Med Hypo, Frag Grenade
Replikator 2: Repair Soft V1, Portable Battery, Small Standard Clip, Rad Hypo
Replikator 3: Proximity Grenade, Small Standard Clip, Detox Hypo, Psi Hypo
Replikator 4: Pellet Box, Maintenance Tool, Rifled Slug Box, Strength Boost

HYDROPONICS:
Replikator 1: Incendiary Grenade, Frag Grenade, Maintenance Tool, Psi Hypo
Replikator 2: Repair Soft V2, Med Patch, Rifled Slug Box, Repair Soft V1
Replikator 3: Small Standard Clip, Detox Hypo, Psi Hypo, Portable Battery
Replikator 4: Medical Kit, Detox Hypo, Small Standard Clip, Modify Soft V1

OPERATIONS:
Replikator 1: EMP Grenade, Small AP Clip, Small Standard Clip, Frag Grenade
Replikator 2: Repair Soft V2, Psi Hypo, Pellet Box, Proximity Grenade
Replikator 3: Medical Kit, Maintenance Tool, Strength Boost, Med Patch
Replikator 4: Small HE Clip, Recycler, Rifled Slug Box, Psi Booster

RECREATION:
Replikator 1: Recycler, Maintenance Tool, Rad Hypo, Small Prisms
Replikator 2: Large Prisms, Small Anti-personnel Clip, Rifled Slug Box, Small Prisms
Replikator 3: Incendiary Grenade, Small AP Clip, Detox Hypo, Psi Hypo
Replikator 4: Medical Kit, Frag Grenade, Med Hypo, Psi Hypo

COMMAND:
Replikator 1: Medical Kit, Proximity Grenades, Recycler, Small Prisms
Replikator 2: Repair Soft V3, Psi Hypo, Rifled Slugs, Pellet Slugs
Replikator 3: EMP Grenades, Frag Grenades, Incendiary Grenades, Maintenance Tool
Replikator 4: Small AP Clip, Psi Hypo, Detox Hypo, Small Standard Clip

RICKENBACKER:
Replikator 1: Large Prisms, Psi Hypo, Medical Kit, Small Prisms
Replikator 2: Frag Grenade, Small Prisms, ExperTech Implant, Detox Hypo
Replikator 3: Large Prisms, Maintenance Tool, EMP Grenade, Psi Hypo

POST-RICKENBACKER
Replikator 1: Frag Grenades, Detox Hypo, Pellet Slugs, Large Prisms

Die Tabelle rechts zeigt an, wie viel der entsprechende Gegenstand kostet. Sobald ein Replikator gehackt wird, verschwindet ein ziemlich unbrauchbarer Gegenstand und ein anderer erscheint dafür. In dieser Liste werden nur die Gegenstände im gehackten Zustand aufgeführt:

Kai Lenfert

Gegenstand	Normaler Preis	„gehackter Preis"	Gehackt+Replikator Experte (Navy)
BrawnBoost	150	120	96
Chips	3	3	2
Cigarettes	5	3	2
Detox Hypo	35	25	20
EMP Grenade	130	100	80
ExperTech	150	120	96
Frag Grenade	100	75	60
Hack Soft V1	35	25	20
Hack Soft V2	120	95	76
Hack Soft V3	200	170	136
Incend. Grenade	130	100	80
Large Prism	200	150	120
Maintenance Tool	60	45	36
Medical Kit	130	100	80
Med Hypo	30	20	16
Modify Soft V1	35	25	20
Modify Soft V2	120	95	76
Mug	4	2	2
Pellet Shot Box	90	70	56
Portable Battery	85	65	52
Prox. Grenade	110	80	64
Psi Hypo	75	50	40
Rad Hypo	35	25	20
Recycler	100	75	60
Repair Soft V1	35	25	20
Repair Soft V2	120	95	76
Repair Soft V3	200	170	136
Research Soft V1	35	25	20
Research Soft V2	120	95	76
Research Soft V3	200	170	136
Rifled Slug Box	80	60	48
Small Anti-P Clip	120	90	72
Small Armor-P Clip	120	90	72
Small Prism	120	90	72
Small Standard Clip	60	45	36
Soda Can	3	2	1.6
Speed Boost	50	35	28
Standard Clip	100	75	60
Strength Boost	50	35	28
SwiftBoost	150	120	96
Vodka Bottle	8	5	4



Wichtig: Während jeder dieser Tastenkombinationen müssen Sie zusätzlich noch die ~ (Tilde) Taste gedrückt halten.

C	Nachrichten an den Feind schicken
Shift C	Die Abwehrmaßnahmen für alle Schiffe verändern
K	Ziel zerstören
Shift K	Angewähltes Sub-System zerstören
Alt K	Selber 10% Schaden erleiden
I	Unverletzbarkeit
Shift I	Unverletzbarkeit für Ziel
O	Physik wie in Descent
Shift W	Unbegrenzt Waffen und Munition für alle Schiffe, auch das eigene
W	Unbegrenzt Waffen und Munition für das eigene Schiff
G	Alle primären Ziele als erfolgreich abhacken.
Shift G	Alle sekundären Ziele als erfolgreich abhaken.
Alt G	Alle Bonus Ziele als erfolgreich abhaken.
9	Vorwärts durch alle sekundären Waffensysteme wechseln.
Shift 9	Rückwärts durch alle sekundären Waffensysteme wechseln.

Mit aktivierten Cheatcodes kann man die aktuelle Mission nicht beenden. Wenn man aber eine Einzelmission startet und hier den Code für die unbegrenzten Waffen aktiviert und diese Mission wieder verlässt, kann man eine Kampagne starten oder fortsetzen und diese mit unbegrenzten Waffen durchspielen.

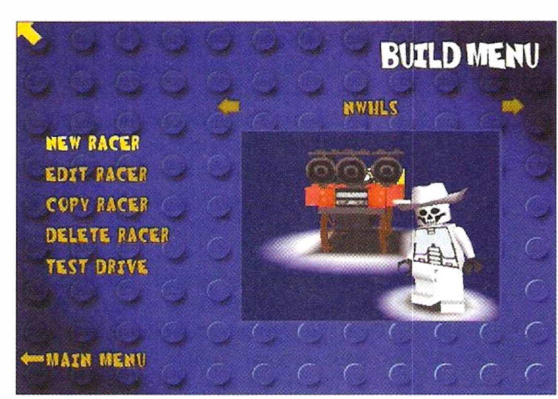
Sven Meister

MechCommander

Um diese Cheatcodes verwenden zu können, müssen Sie zuerst eine Datei „buymechcommander.2" in dem Verzeichnis erstellen, in welchem Sie Mechcommander installiert haben. Jetzt können Sie während des Spiels die folgenden Cheatcodes eintippen:

LORRIE: Alle Waffen werden wieder aufgeladen
OSMIU: Gott-Modus ein-/ausschalten
MINEEYESHAVESEENTHEGLORY: Die ganze Karte wird aufgedeckt
LORDBUNNY: Unlimitierte Artillerie. Mit der b-Taste bekommen Sie ein Fadenkreuz, mit dem beliebige Stellen auf der Karte angeklickt werden können.
POUNDOFFLESH: Geld, mehrmals zu verwenden.
ROCKANDROLLPEOPLE: Gewichtsbegrenzung wird aufgehoben
DEADEYE: Alle Mechführer sind Scharfschützen
LENNROCKSTHEHOUSE: Alle zerstörten Mechs werden automatisch ausgeschlachtet. Schauen Sie aber in diesem Modus nicht in den „Salvage"-Bildschirm, da Sie ansonsten alle bis zu diesem Zeitpunkt vernichteten Mechs verlieren.

Frank Plötzner



GRIM FANDANGO LÄSST GRÜSSEN Mit diesen Cheatcodes für Lego Racers bastelt man sich einen Raketenantrieb an den Wagen.

Lego Racers

In diesem Super-Mario-Verschnitt können Sie Ihre eigenen Autos entwerfen. Mit den folgenden beiden Cheatcodes stehen Ihnen noch mehr Bausteine zu Verfügung:

FLYSKYHIGH	Raketenwagen
NWHLS	Wagen ohne Räder

Die Cheatcodes müssen als Fahrerwagen eingegeben werden.

Matthias Raab

Shorties

Klein aber oho – unsere Shorties bringen es auf den Punkt.

RE-VOLT

Geben Sie als Spielername die folgenden Wörter an:

CARNIVAL	Alle Autos
SADIST	Alle Waffen (mit „Shift" wechseln)
TRACKER	Alle Strecken
CHANGELING	Autos im Spiel wechseln
MAKEITGOOD	Editoren aktivieren
TYTIME	2 neue Kameras (F5,F6)
DRINKME	Kleine Autos
ÚRCO	Ufo anwählbar

Marco Frank

Homeworld

Wenn man während des Spiels die Tastenkombination Strg+X betätigt, bekommt man die Kontrolle über die gegnerischen Einheiten. Durch nochmaliges Drücken bekommt man die Kontrolle über die eigenen Einheiten zurück. Dieser Trick funktioniert aber nicht im Sensor-, Produktions-, Forschung- und Startmanager.

Friedrich Trefz

GTA2 Demo

In der Datei NYC.GCI, die sich im Verzeichnis games/data/ befindet, sind zahlreiche Einstellung das Spiel betreffend festgehalten. Öffnen Sie diese Datei mit einem Texteditor wie dem Windows-Notepad, so können Sie diese nach Belieben editieren.

Tim Brömme

Unreal – Return to Na Pali

Die folgenden Cheatcodes können Sie in die Konsole des Unreal-Zusatzpakets eingeben. Je nach Cheat erhalten Sie so mehr Munition, erlangen Unverwundbarket oder wechseln Level.

Cheatcodes

Allammo	999 Munition für jede Waffe
Fly	Flugmodus
Ghost	Clipping-Mode
Walk	Fly und Ghost deaktivieren
Invisible 1	Unsichtbarkeit
God	Unverwundbarkeit
Killpawns	Gegner vernichten
Playersonly 1	alle Gegner werden eingefroren
Behindview x	Ansicht wechseln (für x 0 oder 1 einsetzen)
Open x	Geben Sie für x einen der aufgeführten Namen ein um die entsprechende Karte zu laden

Levelcodes

duskfalls	Höhlen von Na Pali
nevec	Neves Kreuzung
eldora	Brunnen von Eldora
glathriel1	Glathriel-Dorf (1)
crashsite	Annäherung an Prometheus (1)
crashsite1	UMS Prometheus
crashsite2	Annäherung an Prometheus (2)
glathriel2	Glathriel-Dorf (2)
spireland	Tal der Spitzen
nagomi	Nagomis Enge
velora	Velora-Tempel
nagomisun	Nagomi Passage
foundry	Tarydium-Gießerei
toxic	Gießerei
glacena	Watcher of the Skies
abyss	Galas Peek
nalic2	Flucht von Na Pali

Multiplayer-Level:

dmathena, dmdaybreak, dmhazard, dmstomp, dmsunspeak, dmterra

Markus Schweitzer

Tuning-Tipps

Mehr Spielspaß durch Performance-Steigerung – Hier zeigen wir Ihnen, wie's geht.

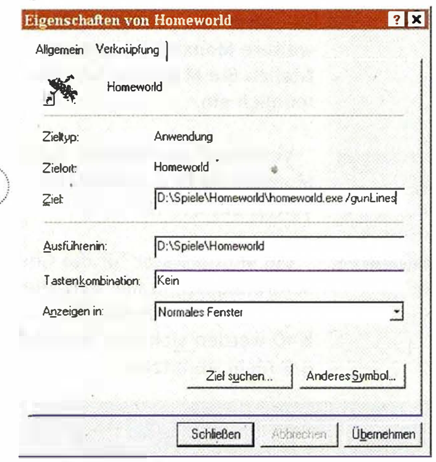
Sie wollen mal schauen, was die Programmierer Ihnen an zusätzlichen Optionen so gönnen? Unsere Tuning-Tipps zu *Homeworld* und *System Shock 2* helfen Ihnen auch in diesem Monat dabei, die Möglichkeiten Ihrer PC-Spiele voll zu nutzen.

Homeworld

Tuning leicht gemacht

Für den neuen Strategiehammer von Sierra gibt es eine ganze Reihe von Kommandozeilenparameter. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf START und dann „Öffnen". Nun suchen Sie die Verknüpfung zu *Homeworld* und bearbeiten die Eigenschaften. Hängen Sie die folgenden Optionen einfach dahinter, wie in unserem Beispiel. Bitte verwenden Sie nur Parameter, deren Auswirkungen Sie verstehen. Bei einigen Parametern kann es sonst zu nicht berechenbaren Folgen kommen.

Editieren Sie die Verknüpfung zu Homeworld



TRICKREICH So Verändern Sie die Verknüpfung zur Datei „Homeworld.exe" aus Ihrem Startmenü.



EFFEKTIV Die wichtigsten Grafikeffekte lassen sich direkt im Spiel ausschalten.

Homeworld-Befehlszeilen

Wir haben alle Kommandobefehle des Weltraumknüllers herausgesucht und einzeln erklärt. Hängen Sie die Befehle einfach hinter die Verknüpfung mit „Homeworld.exe".

Befehl	Beschreibung
GRAFIKOPTIONEN	
/sw	Alle Grafikoptionen werden auf ihre Standardvorgaben zurückgesetzt
/fullscreen	Darstellung ohne 3D-Beschleunigung auf dem ganzen Bildschirm, nicht in einem Fenster
/window	Spiel wird in einem Fenster dargestellt
/noBorder	Fenster wird ohne Rahmen dargestellt
/truecolor	Probiert zuerst 24-Bit-Darstellung
/slowBlits	Anderer Zeichenmodus, falls es im Spiel zu Grafikfehlern kommt. (Langsam!)
/dockLines	Zeigt Linien für die Andockflächen
/gunLines	Zeichnet Linien für die Schussrichtung
/lightLines	Zeigt Linien für den Lichteinfall
/boxes	Grafischer Effekt
/textFeedback	Jedes Kommando wird durch ein Textfeedback bestätigt
/nohint	Deaktiviert die Perspektivenkorrektur unter OpenGL
/noPause	Keine Pause, wenn man mit Alt-TAB das Programm wechselt
/noMinimize	Spiel wird nicht minimiert, wenn man mit Alt-TAB das Programm wechselt
SOUNDOPTIONEN	
/noSound	Alle Soundeffekte werden abgeschaltet
/noSpeech	Sprache wird abgeschaltet
/reverseStereo	Linker und rechter Audiokanal werden vertauscht
/dsound	Erzwingt die Audioausgabe über DirectSound, auch ohne zertifizierten Treiber
DETAILOPTIONEN	
/noSmooth	Deaktiviert das Weichzeichnen von Polygonen
/nilTexture	Es werden keine Texturen verwendet
/NoFETextures	Alle Menü-Texturen werden abgeschaltet
/disablePacking	Komprimierte Texturen nicht verwenden, wenn verfügbar
/noShowDamage	Schäden an Schiffen werden nicht grafisch dargestellt
SYSTEMOPTIONEN	
/freemouse	Mit dieser Einstellung kann man die Maus über den ganzen Bildschirm bewegen. Mit F11 kann man zwischen den beiden Modi im Spiel wechseln.
/ignoreBigfiles	Lädt keine großen Dateien
/logFileLoads	Protokolliert alle Dateiaufrufe mit; praktisch bei Abstürzen
/disableKatmai	Deaktiviert ISSE, also die Prozessorbefehle des Pentium III
/forceKatmai	Erzwingt ISSE
EINSTELLUNGEN FÜR DEN COMPUTERGEGNER	
/aiplayerLog	Loggt das Verhalten des Computergegners in eine Datei
/determCompPlayer	Computergegner werden berechenbarer
/gatherStats	Genaue Statusanzeige
/showStatsFight	Genaue Statusanzeige bei Kämpfen
NETZWERKEINSTELLUNGEN	
/captaincyLogOff	Normales Logfile ausschalten
/captaincyLogOn	Normales Logfile einschalten
/logOff	Loggen der Netzverbindung ausschalten
/logOn	Loggen der Netzverbindung einschalten
/logOnVerbose	Umfangreiche Netzwerklogdatei erstellen (nützlich bei Fehlersuche!)
/forceLAN	Lässt unterschiedliche Versionen des Spieles miteinander im Netz spielen
DEMOS	
/demoRecord	Nimmt das Spiel als Demo auf
/demoPlay	Spielt eine aufgenommene Demo ab
/packetRecord	Nimmt ein Multiplayerspiel auf
/packetPlay	Spielt ein Multiplayerspiel ab



Homeworld-Befehlszeilen (Fortsetzung)

Wir haben alle Kommandobefehle des Weltraumknüllers herausgesucht und einzeln erklärt. Hängen Sie die Befehle einfach hinter die Verknüpfung mit „Homeworld.exe".

DEBUGOPTIONEN	
/debug	Aktiviert das Debug-Fenster
/nodebugInt	Verhindert das Aufrufen von Interrupt 3 bei einem fatalen Fehler des Spiels
/heap x	Setzt den Hauptspeicherheap auf den Wert x
/prepath	Setzt den Pfad für die Eröffnungsdateien
/CDpath	Setzt den Pfad, der auf das CD-ROM verweist

CHEATS	
/noCompPlayer	Deaktiviert den normalen Computergegner
/notactics	Deaktiviert die Taktik
/noretreat	Deaktiviert die Rückzugsoption

Sollten Sie bereits eine gepatchte Version (1.03) besitzen, dann funktionieren folgende Parameter:

Parameter	Beschreibung
/rasterSkip	Ermöglicht die Interlace-Darstellung im Software-Modus
/safeGL	Verwendet nur sichere OpenGL-Befehle
/triple	Benutzen Sie das, wenn die Menüs flackern
/nodrawpixels	Benutzen Sie dies, wenn keine Hintergrundbilder während des Ladens erscheinen
/noswddraw	Deaktiviert DirectDraw als Software-Renderer
/noglddraw	Verhindert, daß DirectDraw OpenGL-Renderer verwendet
/window	Darstellung in einem Fenster
/nopal	Deaktiviert die Unterstützung von palettierten Texturen
/enableSSE	Erlaubt die Prozessorerweiterungen des Pentium III
/forceSSE	Erzwingt ISSE, auch wenn kein PIII erkannt wurde
/enable3DNow	Erlaubt die Prozessorerweiterungen von AMD-Prozessoren
/dsoundCoop	Ermöglicht die gleichzeitige Verwendung anderer Programme mit Audioausgabe
/waveout	Erzwingt die Ausgabe als WaveOut, auch wenn DirectSound verfügbar ist.

System Shock 2

Wie verwendet ich die dritte Maustaste

Um die dritte Maustaste in *System Shock 2* benutzen zu können, dürfen Sie diese nicht mit einer Windows-Funktion belegt haben (wie zum Beispiel „Doppelklick").

Ich habe Probleme mit meiner Logitech-Maus: Der Cursor flackert. Was kann ich dagegen tun?

Das Problem mit dem Mauszeiger taucht zumeist mit den Treibern der Mouseware 8.2 auf. Sie sollten die Logitech-Treiber mindestens auf die Version 8.32 updaten. Damit sollte das Flackern Ihres Mauszeigers beseitigt sein.

Warum sind die Wechsel zwischen Spielabschnitten so langsam?

Dies liegt wahrscheinlich an der Größe Ihres Hauptspeichers. Mit nur 32 MB werden die Levelwechsel sowie die Lade- und Speichervorgänge recht langsam. Mehr RAM heißt in diesem Fall auch schnelleres Spiel. Außerdem benötigt *System Shock 2* eine Auslagerungsdatei von ungefähr 35 MB auf dem gleichen Laufwerk, auf dem das Spiel auch installiert wurde. Sie sollten also zusätzlich einmal Ihren Speicherplatz überprüfen.

Warum ist mein Windows nach einem Absturz plötzlich so langsam?

Der Grund dafür liegt in einem Programmfehler von Microsofts DirectPlay. Nach einem Neustart sollte dieses Problem aber behoben sein.

Gibt es nicht-dokumentierte Optionen?

Ja. Erstellen Sie im Hauptverzeichnis eine Datei namens „user.cfg". Alle folgenden Konfigurationsvariablen sollten in dieser Datei vorhanden sein:

Monster Spawning

Monster stehen nicht wieder auf – dieser Trick funktioniert z. B. nur bei einem der zwei Ecologies auf MedSci1.

no_spawn

Wenn Sie in einer bestimmten Umgebung alles getötet haben, und lange genau warten, dann stellen Sie schnell fest, daß doch mehrere Monster wieder auferstehen. Benutzen Sie dann diese Variable. Auch hier gibt es wenige Ausnahmen.

lower_spawn_min (M)

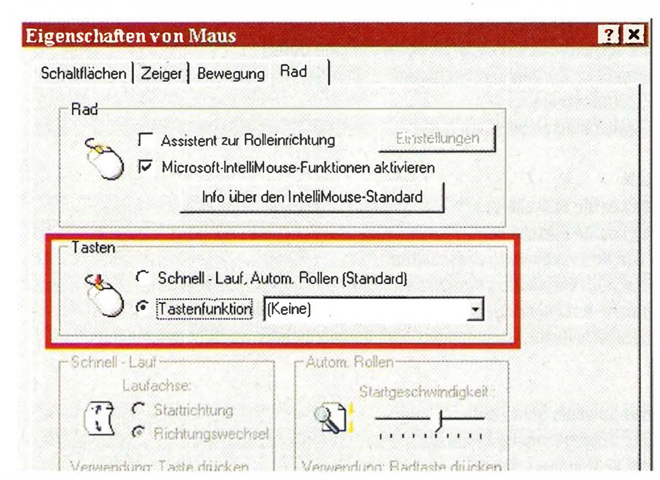
M beschreibt die Anzahl der Monster in einer Umgebung. Wenn sie unterschritten wird, ist es möglich, dass weitere Monster erscheinen. Stellen Sie M also so tief wie möglich ein.

raise_spawn_rand (N)

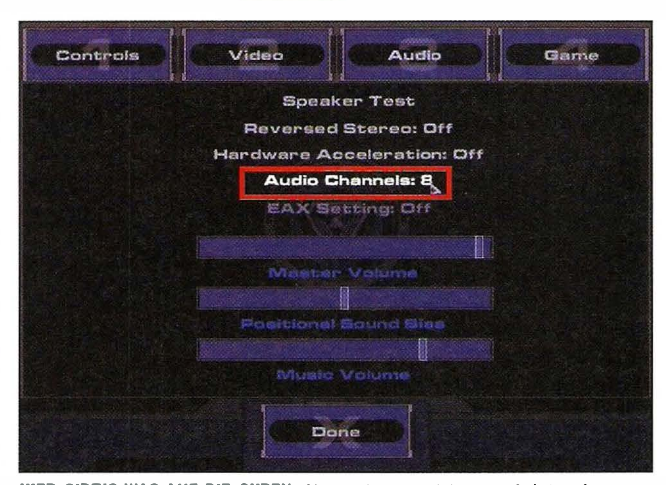
Verringert die Chance, dass Monster zufällig auferstehen, von 1/i auf 1/(i+N).

gun_degrade_rate (K)

Ein Multiplikator für die Geschwindigkeit, in der sich alle Ihre Waffen abnutzen. Bei K=0 werden sich Ihre Waffen gar nicht abnutzen.



AUS ZWEI MACH DREI Um in System Shock 2 auch Ihre dritte Maustaste verwenden zu können, dürfen Sie ihr im Mausmenü keine Funktion zuweisen.



HIER GIBT'S WAS AUF DIE OHREN Sie gewinnnen einiges an Spielperformance, wenn Sie im Soundmenü die verwendeten Audiokanäle verringern.

DEMO CD-ROM (PC Games für DM 9,90)

PC-GAMES-CD-ROM 12/99

Inhalt

Bei technischen Problemen mit der **Cover CD-ROM** und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 0911/2 87 21 80

DEMOS
Die Siedler 3: Das Geheimnis der Amazonen
Sega Rally 2
Tomb Raider 4
GTA 2
NHL 2000
Age of Wonders
DaHool-GTA2

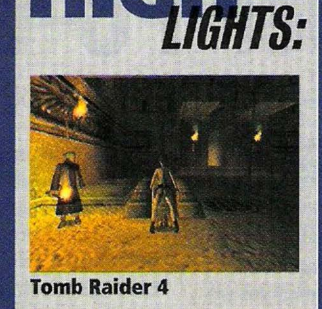
VIDEOREPORTAGEN
Wheel of Time
ECTS Roundtable-Gespräch
Lara W. vs Lara C.

SPECIALS
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Lesereinsendungen
Feedback 3D-Action
Netzland
Gamechannel
CMGA
C&C3 Trainer
Heroes of Might and Magic Desktop Theme
Terminkalender

BUGFIXES
Codename Eagle Demos Patch (e)
Command & Conquer Tiberian Sun v1.13 (d)
Darkstone v1.03 (e)
Die Siedler 3 Amazonen v1.51 von v1.50 (d)
Die Siedler 3 v1.51 von v1.38 und älter (d)
Driver Patch #1 (us)
Force 21 Patch #1 (e)
FreeSpace 2 v1.01 (e)
Hattrick! Wins mit Hardwarebeschleunigung v1.02 (d)
Hattrick! Wins ohne Hardwarebeschleunigung v1.02 (d)
Homeworld v1.03 (e)
MechCommander Gold Jump-Patch (e)
MechWarrior 3 v1.2 (e
Prince of Persia 3D v1.0 (e)
Re-Volt v1.1 (e)
Shadow Man Patch #1 (d)
Star Wars Episode 1 Die Dunkle Bedrohung v1.1 (d)
StarCraft - Brood War v1.06 (e)
StarCraft v1.06 (e)
StarSiege Tribes v1.9 von v1.0 (e)
System Shock 2 Patch #1 (e)
TA - Kingdoms v2.0 Beta (e)
Unreal Tournament Demo Patch v.338c (e)
WarHammer 40000 - Rites of War v1.1 (e)
Warzone 2100 v1.08 (e)
X - Beyond the Frontier v1.09 von v1.0 (d)

HARDWARE
DirectX 7 deutsch
Aureal A3D v2.25
Aureal Vortex 2 v2.04
Driveinfo v1.02
G200 und G400 Treiber v5.30
Powerstrip v2.52
Region Selector v2.10
VIA 4in1 Treiberpack Socket7 v4.14
Voodoo Banshee Treiber v1.03

HIGHLIGHTS:


Tomb Raider 4

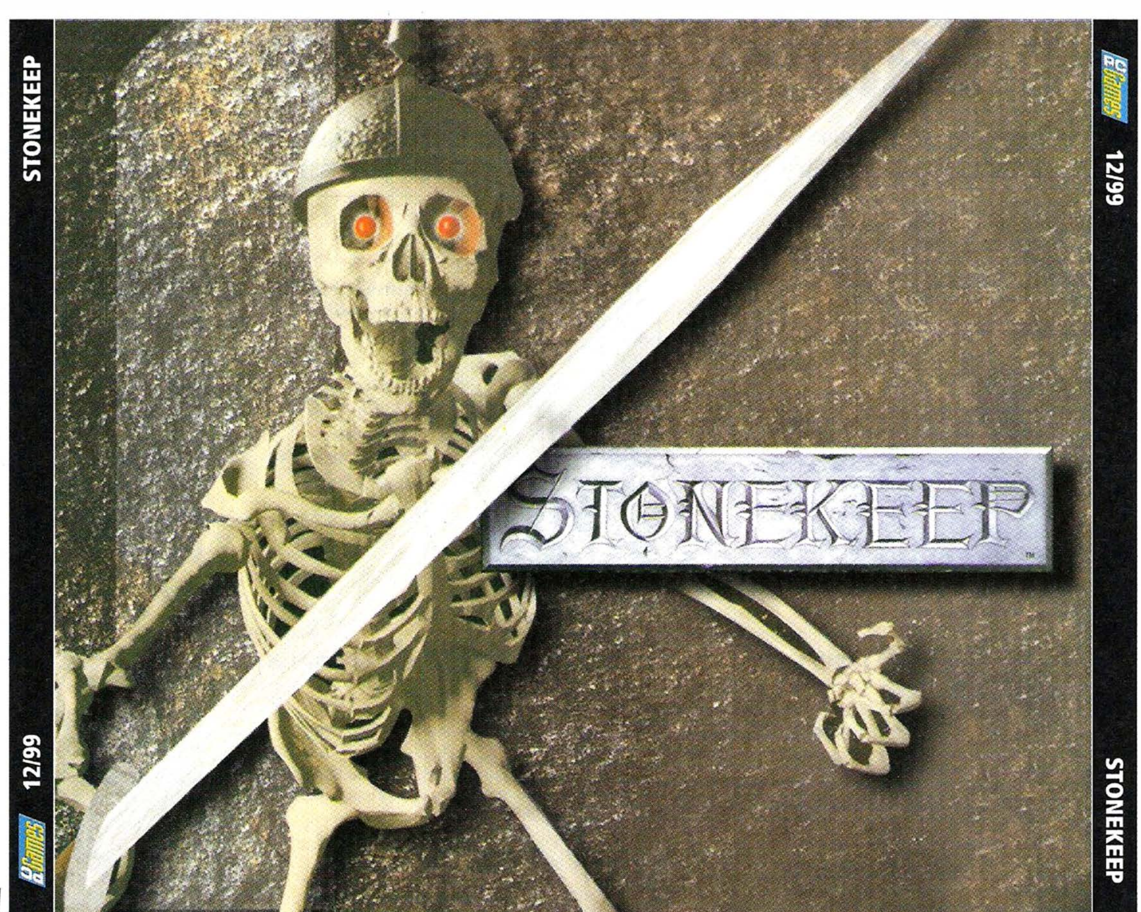


Sega Rally 2


Supermodel Lara

PC Games 12/99 PC-GAMES-CD-ROM





Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

- Ab 90% **Referenzklasse**
- Ab 80% **Oberklasse**
- Ab 70% **Gehobene Mittelklasse**
- Ab 50% **Mittelklasse**
- Unter 50% **Unterklasse**

Monat für Monat exklusiv in PC Games: Die große Spiele-Marktübersicht - Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde - Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre - kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, dass er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" - allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, dass Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

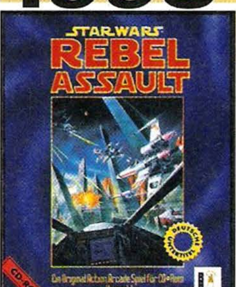
Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele - kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur" noch in die Gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Mission-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.

PC Games Hall of Fame

Die nach Meinung der Redaktion besten und/oder einflussreichsten Spiele der vergangenen Jahre. Nicht alle Titel wurden Bestseller, aber jeder einzelne hat unauslöschliche Spuren in der Software-Geschichte hinterlassen und brachte die gesamte Branche voran.

1993



Rebel Assault
Actionspiel, LucasArts

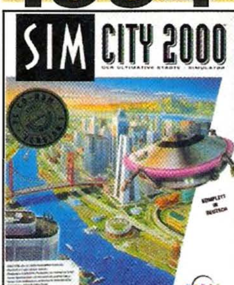
Comanche
Kampfhubschrauber-Action, NovaLogic

Dune 2
Echtzeitstrategie, Westwood Studios

Strike Commander
Kampfjet-Actionsim., Origin

Ultima 7 Part 2: Serpent Isle
Rollenspiel, Origin

1994



SimCity 2000
Aufbaustrategie, Maxis

Anstoß
Fußballmanager, Ascaron

Colonization
Strategiespiel, MicroProse

Die Siedler
Aufbaustrategie, Blue Byte

Magic Carpet
3D-Action, Bullfrog

1995





C&C
Echtzeitstrategie, Westwood

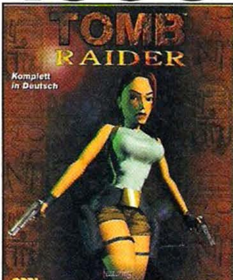
FIFA Soccer 96
Fußballsimulation, Electronic Arts

Jagged Alliance
Rundenstrategie, Sir-Tech

WarCraft
Echtzeitstrategie, Blizzard

Wing Commander 3
Weltraum-Action, Origin

1996



Tomb Raider
Action-Adventure, Core Design

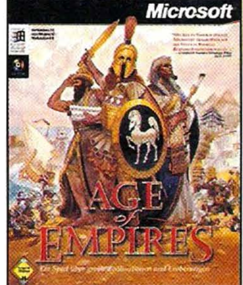
Diablo
Action-Rollenspiel, Blizzard

Die Siedler 2
Aufbaustrategie, Blue Byte

Formula One Grand Prix 2
Formel-1-Sim, MicroProse

WarCraft 2
Echtzeitstrategie, Blizzard

1997



Age of Empires
Echtzeitstrategie, Ensemble Studios

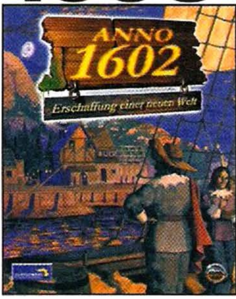
Dungeon Keeper
Echtzeitstrategie, Bullfrog

F1 Racing Simulation
Formel-1-Simulation, Ubi Soft

Jedi Knight
3D-Action, LucasArts

MDK
Action, Shiny

1998



Anno 1602
Aufbaustrategie, Sunflowers

Commandos
Echtzeittaktik, Pyro Studios

Dark Project: Der Meisterdieb
Action-Adv., Looking Glass

Half-Life
3D-Action, Valve

StarCraft
Echtzeitstrategie, Blizzard

Action

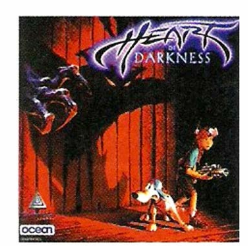
- **3D-Action** — z.B. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- **Flipper** — z.B. Pro Pinball: The Web
- **Shoot'em Up** — z.B. Incoming
- **Beat'em Up** — z.B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** — z.B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump & Run** — z.B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** — z.B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	EmpireInteractive	90	12/98
Pro Pinball: Timeshock!	Flipper	EmpireInteractive	92	07/97
Unreal	3D-Action	Epic Games	92	08/98
Unreal Tournament	3D-Action	EpicGames	92	09/99
Descent 3	3D-Action	Interplay	80	08/99
Forsaken	3D-Action	Acclaim	90	05/98
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
Grand Theft Auto	Action	Take 2 Interactive	80	01/98
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	01/99
MDK	3D-Action	Shiny Entertainment	94	04/97
Oddworld: Abe´s Exoddus	Jump&Run	GTInteractive	80	01/99
Pro Pinball: The Web	Flipper	Empire Interactive	90	01/96
Rainbow Six	Action-Strategie	RedstormEntertainment	86	11/98
Requiem	3D-Action	CycloneStudios	85	04/99
Rogue Spear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Acclaim	83	02/99
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	EpicGames	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	DigitalImage Design	88	01/99
Addiction Pinball	Flipper	Electronic Arts	86	03/98
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	GT Interactive	80	02/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	Argonaut	86	03/98
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Extreme Assault	Action-Simulation	Blue Byte	92	06/97
Frogger	Jump&Run	Hasbro Interactive	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	Take2 Interactive	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	HasbroInteractive	80	11/98
Have a N.I.C.Eday	Rennspiel	Synetic	87	02/97
Heart of Darkness	Jump&Run	AmazingStudios	80	08/98
Hercules	Action	DisneyInteractive	78	12/97
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Take 2Interactive	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	RageSoftware	86	05/98
Interstate76	Action	Activision	85	06/97
Interstate 76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
I-War	Action	Particle Systems	89	01/98
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	EpicGames	84	04/98
Judge Dredd Pinball	Flipper	Acclaim	85	07/98
Links Extreme	Golfspiel	Access	71	09/99
ManicKarts	Gokart-Spiel	Virgin	84	04/96
Micro MachinesV3	Rennspiel	Codemasters	75	08/98
NuclearStrike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe´s Oddysee	Jump&Run	GT Interactive	79	01/98
Outlaws	3D-Action	LucasArts	82	06/97
Outwars	Weltraum-Action	Microsoft	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium2	Jump&Run	CrystalDynamix	87	06/98
POD	Rennspiel	UbiSoft	84	04/97
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Raymans World	Jump&Run	UbiSoft	70	12/97
Realms of the Haunting	Action	GremlinInteractive	87	01/97
Recoil	Action	Electronic Arts	77	05/99
Schleichfahrt	3D-Action	Blue Byte	87	12/96
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Slamtilt	Flipper	21st Century	82	03/97
SpecOps	Action-Strategie	Take2 Interactive	83	06/98
Star Trek: The Next Generation - Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	CriterionStudios	83	12/97
Time Commando	Action	Adeline Software	88	09/96
Turok	3D-Action	Acclaim	85	11/97
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	3DOStudios	84	01/98
Upspring2:Lead AndDestoy	Action-Strategie	3DOStudios	72	03/99
V2000	Action	Grolier Interactive	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat´emUp	SegaPC	88	11/97
A Bugs Life	Jump&Run	Disney Interactive	51	04/99
Absolute Pinball	Flipper	21stCentury	75	10/96
Abuse	Action	CrackDotCom	77	06/96
Alien Trilogy	3D-Action	Acclaim	64	01/97
Amok	Action	GTInteractive	74	01/97
Arcade America	Arcade-Action	7th Level	76	04/96
Assassin 2015	Action	WarnerInteractive	74	12/96
Big Red Racing	Rennspiel	Domark	78	04/96
BLAM! Machinehead	Action	CoreDesign	72	02/97
Bleifuss Fun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bug!	Jump&Run	Sega	76	11/96
Bust-A-Move	Action	Acclaim	65	04/98
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	Megamedia	78	12/97
Cyberspeed	Rennspiel	The LearningCompany	66	04/96
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Deadly Tide	Shoot´em Up	Microsoft	75	11/96
Descent 2	Weltraum-Action	Interplay	91	05/96
Dethkarz	Rennspiel	Melbourne House	72	12/98
Earthworm Jim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	Shiny Entertainment	90	04/96
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos Works	59	01/99
Exhumed	Action	BMG Interactive	71	08/97
Expendable	Action	RageSoftware	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	Acclaim	60	03/99
Fighting Force	Action	CoreDesign	60	05/98
Firefight	Action	EpicGames	70	08/96
Flip Out!	Arcade-Action	Gametek	60	04/97
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
FX Fighter Turbo	Beat´emUp	Philips Media	74	03/97
Glover	Jump&Run	Hasbro Interactive	60	02/99
G-Nome	Action	7thLevel	69	04/97
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hellbender	Action	Microsoft	74	11/96
Hell-Copter	Action	UbiSoft	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Infogrames	71	07/98
Hunter Hunted	Action	Sierra Studios	70	01/97
Iron & Blood	Action	Acclaim	60	06/97
Krazy Ivan	Action	Psygnosis	74	12/96
Lomax	Action	Psygnosis	60	06/97
Lost Vikings 2: Norse by Norsewest	Action	Interplay	81	05/97
M.I.A. Missing in Action	Action	GT Interactive	60	09/98
Machine Hunter	Action	GT Interactive	72	09/97
Mageslayer	Action	GT Interactive	61	12/97
Magic Carpet 2: Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
Mass Destruction	Action	BMGInteractive	71	10/97
Mega Race 2	Rennspiel	Mindscape	68	10/96
My Friend Koo	Action	CDV	50	04/98
Pandemonium	Jump&Run	CrystalDynamix	91	06/97
Panzer Dragoon	Shoot em up	SegaPC	85	02/97
Perfect Weapon	Action	ElectronicArts	70	10/97
Pinball	Flipper	Maxis	81	04/97
POD- Back to Hell	Rennspiel	Ubi Soft	50	03/98
Project Paradise	Action	Ikarion	78	03/97
Rayman	Jump&Run	UbiSoft	87	01/96
Rebel Assault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Action	LucasArts	83	01/96
Return Fire	Action	Warner Interactive	81	07/96
Rocket Jockey	Action	RocketScience	70	12/97
Rogue Squadron	Weltraum-Action	LucasArts	60	02/99
Sandwarriors	Action	Gremlin Interactive	71	07/97
Savage Arena	Action	Rage Software	50	07/99
Sentinel Returns	Action	Psygnosis	62	08/98
Shadow Master	Action	Psygnosis	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
Shattered Steel	3D-Action	Interplay	82	12/96
Sinistar Unleashed	Action	THQ	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Small Soldiers	Action-Strategie	DreamworksInteractive	56	10/98
Sonic & Knuckles Collection	Jump&Run	Sega PC	69	03/97
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	SegaPC	60	10/97
Sonic PC	Jump&Run	Sega PC	81	09/96
Sonic R	Jump&Run	SegaPC	54	12/98
South Park	3D-Action	Acclaim	65	06/99
Spearhead	Action-Strategie	Interactive Magic	63	11/98
Speed Haste	Rennspiel	Friendware	60	07/96
Star Control 3	Weltraum-Action	Accolade	78	12/96
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Star Wars: Episode 1: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
Starfighter 3000	Action	Telstar	82	08/96
Storm	Action	Electronic Arts	70	06/96
Super Bubsy	Action	Accolade	70	10/97
SWIV 3D	Action	SCI	82	01/97
Syndicate Wars	Action	Bullfrog	85	10/96
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
The Crow: City of Angels	Action	Acclaim	77	03/97
The Hive	Action	Trimark	80	02/96
The Reap	Action	Acclaim	70	01/98
Thunderhawk 2: Firestorm	Action	Core Design	84	03/96
Tilt!	Flipper	Virgin Interactive	91	03/96
Time Warriors	Action	Silmarils	68	06/97
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Trash-It	Arcade-Action	GTInteractive	79	07/97
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Tunnel B1	Action	Neon	73	02/97
Vangers: One for the Road	Action	InteractiveMagic	56	09/98
Virtua Fighter PC	Beat´emUp	Sega	93	08/96
Virus	3D-Action-Strategie	Telstar	62	12/97
Wild Metal Country	Action	DMA	55	07/99
WipEout	Rennspiel	Psygnosis	70	01/96
WipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	70	07/97
WWF in Your House	Beat´emup	Acclaim	62	03/97
X-Men	Arcade-Action	Acclaim	76	06/97
XS	3D-Action	SCI	66	03/97
3D Pinball: Nascar	Flipper	Sierra Studios	43	01/99
3D Ultra Minigolf	Flipper	SierraStudios	54	06/97
3D Ultra Pinball	Flipper	Sierra Studios	65	01/96
3D Ultra Pinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	Sierra Studios	42	02/98
Absolute Zero	Action	Domark	63	04/96
Adrenix	Action	Playmates Interactive	41	09/98
Agent Armstrong	Action	VirginInteractive	39	11/97
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Asteroids	Arcade-Action	Activision	38	01/99
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Baku Baku Animal	Geschicklichkeit	Sega PC	50	09/96
Banzai Bug	Action	GrolierInteractive	29	06/97
Barrage	Action	Activision	45	11/98
Batman Forever	Action	Acclaim	45	06/97
Battle Arena Toshinden	Beat´em Up	Playmates Interactive	70	08/96
Battle Cruiser 3000 AD	Action	Gametek	29	04/97
Beast Wars	Action	HasbroInteractive	22	06/98
Bedlam	Action	Mirage	48	12/96
Bedlam 2: Absolute Bedlam	Action	Mirage	49	08/97
Blood Omen - Legacy of Kain	Action	Activision	58	11/97
Bug Riders	Rennspiel	GT Interactive	45	04/98
Bug Too	Arcade-Action	SegaPC	50	06/97
Captain Quazar	Action	3DO	42	01/97
Comix Zone	Action	Sega PC	78	03/96
Creep Night	Flipper	SierraStudios	68	10/96
Crime Killer	Rennspiel	Interplay	18	02/99
Cyber Gladiators	Beat´emUp	SierraStudios	54	01/97
Cyberia 2	Action	VirginInteractive	76	05/96
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
DasDschungelbuch	Jump&Run	Virgin Interactive	79	01/96
Dead Reckoning	Action	Software Exklusiv	11	11/99
Deer Hunter 2	3D-Action	GTInteractive	16	05/99
DeerStalker	3D-Action	Interplay	22	11/98
Descent	3D-Action	Interplay	92	03/95
Dragonheart	Jump&Run	Acclaim	42	02/97
Dragons Lair	Action	DigitalLeisure	19	03/99
Drilling Billy	Action	MagicBytes	30	12/97
Dust	Action	Cyberfix	76	01/96
Ecco the Dolphin	Action	Sega	80	03/96
Ed Hunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Arcade-Action	Psygnosis	18	05/99
Eraser Turnabout	Action	Electronic Arts	23	01/97
Extreme Pinball	Flipper	Electronic Arts	69	02/96
Final Impact	Action	Brainbug	21	06/98
Firo & Klawd	Action	BMGInteractive	21	12/96
FutureCop LAPD	Arcade-Action	ElectronicArts	49	03/99
Get Medieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
Grid Run	Action	Virgin Interactive	32	04/97
Guts n Gartersin DNADanger	Action	Ocean	60	08/97
Helicops	Action	7th Level	69	02/97
HugoWild River	Rennspiel	NBGVerlag	41	06/98
Hugo XL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Hyperblade	Action	Activision	53	02/97
Independence Day	Weltraum-Action	Fox Interactive	44	06/97
Isnogud	Jump&Run	Microids	55	05/97
Judge Dredd	Action	Acclaim	50	07/96
L.A. Blaster	Action	CryoInteractive	21	04/97
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
Last Rites	Action	Electronic Arts	13	08/97
LifeforceTenka	Action	Psygnosis	10	03/98
LodeRunner 2	Arcade-Action	GTInteractive	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Mega Man X	Action	Capcom	63	03/96
Men in Black	Adventure	Gremlin Interactive	52	01/98
Metal Rage	Action	Titus	41	02/97
Motorhead	Rennspiel	Gremlin	46	06/98
MutantPenguins	Geschicklichkeit	Gametek	70	11/96
Natural Fawn Killers	3D-Action	GameplayCompany	30	03/99
Necrodome	Action	RavenSoftware	59	11/96
Necromantics	Jump&Run	Effigy	25	02/97
NoRespect	Action	ElectronicArts	42	09/97
Per.Oxyd	Action	Dongleware	80	01/96
Pinball 3D-VCR	Flipper	21st Century	68	05/96
Pinball 95	Flipper	Maxis	80	03/96
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pinball Construction Kit	Flipper	21stCentury	53	12/96
Pinball Wizard 2000	Flipper	Ikarion	58	03/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump&Run	Activision	90	11/95
PlaneCrazy	Rennspiel	UbiSoft	47	06/98

Heart of Darkness

Hund gesucht

■ PREIS ca. DM 20,- ■ USK Ab 12 Jahren
■ HERSTELLER Infogrames



FÜNF JAHRE
Entwicklungszeit waren zuviel.

Über fünf Jahre dauerte die Entwicklungszeit des Jump&Runs *Heart of Darkness*, womit das Spiel bereits beim Erscheinen technisch veraltet war. Die Geschichte um Andy, der auf der Suche nach seinem Hund Whisky zahlreiche Abenteuer bestehen muss, profitierte allerdings davon, dass sich die Entwickler so viel Zeit genommen haben. Abwechslungsreiche Level fantasievolle Gegner und überraschende Spielelemente machen das 2D-Jump&Run *Heart of Darkness* zu einem noch immer herausragenden Spiel.

PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

Pepper Pack 3

Fünf zum Dritten

■ PREIS ca. DM 30,- ■ USK Ab 12 Jahren
■ HERSTELLER Novitas



GUTES ANGEBOT
Bereits Battle Zone ist den Preis wert.

Nach *Alone in the Dark 3* schlägt Novitas erneut zu. In der gewohnt giftgrünen Verpackung tummeln sich das mittlerweile neun Jahre alte Action-Rennspiel *Stunt Driver* von Spectrum Holobytes und die drei Jahre alte Flippersimulation *Pinball* von DOCA Company. Neben diesen bestenfalls für Nostalgiker interessanten Programmen enthält das Green Pepper Pack 3 die actionreiche und taktisch anspruchsvolle Kampfrobotersimulation *Heavy Gear*, das noch immer nicht zum alten Eisen gehörende Jump&Run *Earthworm Jim* sowie das Kultspiel *Battle Zone*.

PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

Die Siedler 2

Alte Kolonisten

■ PREIS ca. DM 20,- ■ USK Ab 6 Jahren
■ HERSTELLER AK Tronic



AUSGESIEDELT Die wohl letzte Version der Siedler 2.

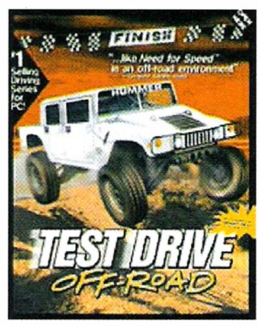
Die Siedler 2, das Vorbild der zahlreichen Aufbaustrategiespiele ist mittlerweile in die Jahre gekommen. Nachdem sogar die Nachfolgeversion längst ihre Marktanteile gesichert hat, veröffentlicht AK Tronic die Budget-Version des Programms. Für glatte 20 Mark erhält man im Blisterpack die Originalversion der Software, auf ein gedrucktes Handbuch muss man allerdings verzichten. Auch die Missions-CD, die mittlerweile bei derart alten Spielen zum guten Ton gehört, sucht man vergebens. Aufgrund der hohen Qualität von *Die Siedler 2* ist das AK-Tronic-Angebot durchaus fair.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

Test Drive Off-Road

Probefahrt im Schlamm

■ PREIS ca. DM 30,- ■ USK Ohne Altersbeschr.
■ HERSTELLER Rushware



LIEBHABERSTÜCK Nur für Sammler interessant.

Das drei Jahre alte Rennspiel *Test Drive Off-Road* überzeugt mit einem glaubwürdigen Fahrverhalten der Geländefahrzeuge und die Rennstrecken verlangen vom Spieler ein großes fahrerisches Geschick. Die Grafik war allerdings schon 1997 veraltet und auch der Abwechslungsreichtum des Spiels hält sich in engen Grenzen. Da auf Wertungsprüfungen und echte Geschicklichkeitstests verzichtet wurde, ist *Test Drive Off-Road* lediglich ein herkömmliches Rennspiel.

PREIS-LEISTUNG **Ausreichend**

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Puzzle Bobble	Arcade-Action	GT Interactive	49	06/97
O.A.D.	Action	Cranberry Source	31	08/97
Ravage D.C.X.	Action	Warner Inleractive	63	12/96
Raven Project	Action	Mindscape	76	02/96
Return of Arcade	Arcade-Action	Microsolt	45	10/96
Revenge of Arcade	Arcade-Action	Microsolt	27	12/98
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
Rise 2: Resurrection	Beat´emup	Mirage	66	03/96
Road Warrior	Action	Gametek	65	01/96
Robotron X	Action	GT Interactive	50	01/97
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Scarab	Action	Electronic Arts	52	06/97
Scorched Planet	Action	Virgin Interactive	47	11/96
Seafight	Action	Prism Leisure	44	09/97
Shellshock	Action	Core Design	61	07/96
Shockwave Assault	Action	Electronic Arts	77	02/96
Slamscape	Action	MTV Interactive	44	04/97
Soul Hunt	Action	ComproGames	9	09/97
Space Hulk für Windows 95	Action	ElectronicArts	67	06/96
Star Rangers	Action	Interactive Magic	59	01/96
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	Ripcord Games	40	10/98
Streets of SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Strike Base	Action	Max Design	69	06/96
Super Stardust	Action	Gametek	64	06/96
Surface Tension	Action	Gametek	39	12/96
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
Syyrah - The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
Tailchaser	Action	Defcom	18	04/97
Tempest 2000	Action	Atari	60	03/96
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
The Intruder	Action	Electronic Arts	23	08/97
Thunder Brigade	Weltraum-Action	I-Magic	27	02/99
Total Mania	Action	Domark	65	08/96
Toy Story	Jump&Run	Disney Interactive	45	06/97
Turrican 2	Jump&Run	Rainbow Arts	63	01/96
We are Angels	Action	ARIGames	4	09/97
Wetlands	Action	New World Computing	76	01/96
Williams Arcade Classics	Arcade-Action	GT Int ractive	50	01/97
Zombieville	Action	Psygnosis	6	04/98

Adventure

- **Action-Adventure** z.B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **Rollenspiel** z.B. Might & Magic 7, Diablo, Baldur's Gate
- **Adventure** z.B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Drakan	Action-Adventure	SurrealSoftware	91	10/99
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
ShadowMan	Action-Adventure	Acclaim	90	10/99
The Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	LookingGlass	94	02/99
TombRaider 3	Action-Adventure	CoreDesign	90	01/99
Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	87	02/99
Baldur'sGate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	Interplay	82	06/99
BladeRunner	Adventure	We twoo	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva	Rollenspiel	Attic	85	02/97
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Outcast	Action-Adventur	Infogrames	84	08/99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	RedOrb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	NeoSoftware	84	12/98
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Sierra Studios	85	03/99
Silver	Rollenspiel	Infogrames	81	05/99
SystemShock 2	Action-Adventure	LookingGlass	89	10/99
Baphomets Fluch	Adventure	Revolution Software	85	10/96
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	BethesdaSoftworks	77	03/98
Betrayal in Antara	Rollenspiel	Havas Interactive	77	08/97
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	NewGeneration Software	73	10/99
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82	07/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Interplay	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Interplay	78	01/99
Discworld 2: Vermutlich vermißt...?!	Adventure	Psygnosis	83	12/96
Down in the Dumps	Adventure	Philips Media	85	01/97
Ecstatica	Action-Adventu e	Psygnosis	80	04/97
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos Interactive	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	12/97
Gabriel Knight 2	Adventure	SierraStudios	88	02/96G
King's Quest 7	Adventure	SierraStudios	88	01/95
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	UbiSoft	79	06/99
Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe	Adventure	Sierra Studios	76	01/97
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	AdelineSoftware	87	09/97
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	300 Studios	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	300 Studios	73	09/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
OrionBurger	Adventure	Sanctuary Woods	81	12/96
Rage of Mages	Rollenspiel	Monolith	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Monolith	75	08/99
RedJack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Sanitarium	Adventure	ASCGames	70	11/98
SoulReaver - LegacyofKain	Action-Adventu e	Crystal Dynamix	76	11/99
Star Wars: Episode 1: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventu e	LucasArts	77	07/99
The Dig	Adventure	LucasArts	89	01/96
TheLastExpress	Adventure	Bróderbund	75	07/97
The X-Files: The Game	Interaktiver Spielfilm	Fox Interactive	73	09/98
Tomb Raider	Action-Adventure	CoreDesign	90	01/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	CoreDesign	94	12/97
Toonstruck	Adventure	Virgin	85	12/96
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
WizardryGold	Rollenspiel	Sir-Tech	80	08/96
Wizardry: Nemesis	Rollenspiel	Sir-Tech	79	01/97
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	Warner Interactive	80	10/96
Alone in the Dark 2	Action-Adventure	Infogrames	91	03/94
Alone in the Dark 3	Action-Adventure	Infogrames	85	03/95
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Infogrames	62	07/99
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix	Adventure	Games 4 Europe	70	09/96
Azrael´s Tear	Adventure	The Learning Company	75	11/96
BazookaSue	Adventure	Starbyte	71	03/97
Beneath a Steel Sky	Adventure	Virgin Inleractive	86	04/94
BermudaSyndrome	Adventure	BMG Interactive	83	01/96
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
BlownAway	Interaktiver Spielfilm	Magellan	65	05/96
Byzantine	Interakti er Spiel ilm	Egmont Interactive	61	11/98
Callahan's Crosstime Saloon	Adventure	Legend	61	07/97
Chewy	Adventure	Blue Byte	87	12/95
Chronicles of the Sword	Adventure	Psygnosis	81	05/96
Daggerfall - Die Schriften der Weisen	Adventure	Bethesda Softworks	87	12/96
Dark Vengeance	Action-Adventure	RealityBytes	56	03/99
Dasfünfte Element	Action-Adventure	Ubi Soft	62	11/98
Das Rätsel des Master Lu	Adventure	Sanctuary Woods	90	05/96
Das Schwarze Auge 2: Sternenschweif	Rollenspiel	Attic	86	03/94

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Day of the Tentacle	Adventure	LucasArts	89	10/93
Der Druidenzirkel	Rollenspiel	Sir-Tech	80	02/96
Der Golden Gate Killer	Interaktiver Spielfilm	Grolier Interaktive	77	10/96
Der Ring der Nibelungen	Adventure	ArxelTribes	70	12/98
Der Seelenturm	Adventure	BlackLegend	81	03/96
Die Akte Pandora	Interaktiver Spielfilm	AccessSoftware	77	09/96
Die fünfte Dimension	Adventure	EidosInteractive	71	12/96
Die Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	Psygnosis	68	03/97
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreams to Reality	Action-Adventure	CryoInteractive	81	12/97
Entomorph	Rollenspiel	The Learning Company	77	01/96
Fable	Adventure	Telstar	79	10/96
Galador	Adventure	TopWare Interactive	59	05/99
Imperium Romanum	Adventure	Rainbow Arts	64	03/96
Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis	Adventu e	LucasArts	92	11/92
Jack Orlando	Adventure	TopWare Interactive	70	10/97
Kingdom O'Magic	Adventure	SCI	80	05/96
Koala Lumpur	Adventure	Bróderbund	75	05/97
Lands of Lore	Rollenspiel	Westwood	88	04/94
Legend of Kyrandia 2: The Hand of Fate	Adventure	Virgin Interaclive	84	02/94
Leisure Suit Larry 6	Adventure	Sierra Studios	83	10/94
Little Big Adventure	Adventure	Adeline Software	87	01/95
Max Montezuma	Action-Adventure	Software 2000	80	12/97
Mission Critical	Adventure	Legend	83	01/96
Nightlong	Adventure	Team17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Normality	Adventure	Gremlin Interactive	88	08/96
Psychic Detective	Interaktiver Spielfilm	ElectronicArts	79	03/96
Puppen, Perlen und Pistolen	Adventure	Philips Media	77	06/96
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Sierra Studios	69	03/99
Rama: Rendezvous im Weltraum	Adventure	Havas Interactive	77	12/96
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Ripper	InteraktiverSpielfilm	Gametek	70	05/96
Riven	Adventure	CyanSoftware	55	12/97
Safecracker	Adventure	GT Interactive	65	05/97
Sam & Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Secrets of the Luxor	Adventure	Funware	63	02/97
Sherlock Holmes: Geheimnis der tätowierten Rose	Adventure	Electronic Arts	69	12/96
Shine	Adventure	BMG Interactive	61	01/97
Shivers	Adventure	Havas Interactive	73	01/96
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Simon the Sorcerer 2	Adventure	AdventureSoft	90	09/95
Space Bar	Adventure	RocketScience	65	12/97
Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger	Adventure	Viacom New Media	71	05/96
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	88	01/96
Synnergist	Adventure	21st Century	68	09/96
Tex Murphy: Overseer	Adventure	Access Software	73	06/98
The Gene Machine	A venture	Philips Media	70	10/96
The Journeyman Project 3: Legacy of Time	A venture	RedOrb	62	02/98
The Neverhood	Adventure	Microsolt	74	02/97
Time Gate	Adventure	Infogrames	82	01/96
Titanic	Adventure	Cyberflix	57	04/98
Torin´s Passage	Adventure	Sierra Studios	79	01/96
Total Distortion	Adventure	The Learning Company	71	06/96
Touché	Adventure	Centregold	75	02/96
Trespasser	Action-Adventure	DreamworksInteractive	50	01/99
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
Urban Runner	InteraktiverSpielfilm	Coktel Vision	61	07/96
Verrat in der verbotenen Stadt	Adventure	Ravensburger Interactive	51	05/99
Versailles	Adventure	Cryo	66	01/97
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Zork: Nemesis	Adventure	Activison	89	06/96
Ace Ventura	Adventure	7th Level	58	01/97
Alarmstufe X	Adventure	DiscoveryChannel	45	07/97
Albion	Rollenspiel	BlueByte	70	12/95
Alien Incident	Adventure	Gametek	70	10/96
Alien Virus	Adventure	ICE	68	02/96
Aliens	Adventure	TheLearningCompany	79	02/96
Alive - Behind the Moon	Adventure	NovaMedia	9	04/97
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Anvil of Dawn	Rollenspiel	NewWorld Computing	60	03/96
Area D	Adventure	ARI Data	28	11/97
Ark of Time	Adventure	Acclaim	63	08/97
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis	Adventure	Cryo	55	08/97
Beavis & Butthead	A venture	Viacom New Media	73	01/96
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	Sierra Studios	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	TheLearning Company	31	01/99
Bud Tucker in Double Trouble	Adventure	TopWare Interacti e	39	04/97
Chronomaster	Adventure	Capstone	64	04/96
Clandestiny	Adventure	Trilobyte	37	12/96
Connections	Adventure	DiscoveryChannel	51	07/97
Dark Side of the Moon	InteraktiverSpielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	RavensburgerInteractive	60	04/98
Descent to Undermountain	Rollenspiel	Interplay	20	03/98
Deus	Adventure	Silmarils	59	01/97
Die phantastische Reise nach Terra-Gon	Adventure	Multimedia Artist	27	04/97
Dragon Lore 2	Adventure	Cryo	55	02/97
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Elk Moon Murder	Interaktiver Spielfilm	Activison	49	11/96
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Excalibur 2555AD	Action-Adventure	Telstar	38	12/97
Frankenstein	Interaktiver Spielfilm	Interplay	61	01/96
GNAP	Adventure	ARI Data	21	04/98
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Adventure	Softwa e 2000	14	02/99
Harvest of Souls	Adventure	SierraStudios	58	06/97
Hitman	Adventure	CDV	24	02/98
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
John Sinclair: Evil Attacks	Adventure	Bitlab	30	06/98
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Liath	Adventure	Projekt Two	30	03/99
Lighthouse	Adventure	SierraStudios	53	10/96
Metro-Police	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Mutation of J.B.	Adventure	Neo Software	42	12/96
Net:Zone	Adventure	Gametek	58	12/96
Nine	Adventure	Tribecca	40	12/96
Obsidian	Adventure	Infogrames	51	01/98
Of Light and Darkness	Adventure	Interplay	31	07/98
Operations Hurricane: Windstärke 12	Adventure	[illegible]hepa	63	04/97
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Private Eye	Adventure	Infogrames	40	11/97
Pyst	Parodie	Parroty	20	01/97
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
Qin: Tomb of the Middle Kingdom	Adventure	Warner Interactive	72	10/96
Reah	Adventure	Project2	57	11/98
S.P.Q.R. - The Empire´s Darkest Hour	Adventure	GT Interactive	19	04/97
Sea Legends	Adventure	Starbyte	60	04/96
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
Space Quest 6	Adventure	Sierra Studios	86	09/95
Spud	Adventure	Gametek	55	06/96
Spycraft: The Great Game	Adventure	Activision	65	05/96
Star Trek TNG: A Final Unity	Adventure	MicroProse	86	07/95
Starship Titanic	Adventure	NBG	38	06/98
Superspy	Adventure	Navigo	47	05/97
The Dark Eye	Adventure	Inscape	63	01/96
The Martian Chronicles	Adventure	ByronPreiss	65	02/96
Timelapse	Adventure	GT Entertainment	67	01/97
Titanic	Ad enture	ARIData	18	06/98

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Vollgas	Adventure	LucasArts	73	07/95
Wer ist der Mörder von TaylorFrench?	Adventure	ARIData	18	10/97
Yoda Stories	Adventure	LucasArts	47	06/97

Simulation

- **Flugsimulationen** z.B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** z.B. MS-Flightsimulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** z.B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** z.B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** z.B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** z.B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** z.B. MechWarrior

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Comanche 3	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	05/97
Comanche Gold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Conflict: Freespace - TheGreat War	Weltraum-Action	Interplay	86	08/98
M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	Microprose	84	05/98
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	MicroProse	82	07/99
MiGAlley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
MS Flight Simulator 2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
Panzer Elite	Panzersimulation	Wings Simulations	83	11/99
RedBaron2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starfleet Academy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
TotalAir War	Flugsimulation	DigitalImageDesign	87	11/98
X: Beyond theFrontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	LucasArts	88	05/99
ArmoredFist2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
CombatFlight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Das HexagonKartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
EF2000 Tactcom	Flugsimulation	DigitalImage Design	84	02/97
EuropeanAirWar	Flugsimulation	Microprose	70	01/99
F-16Aggressor	Flugsimulation	VirginInteractive	70	05/99
F-16Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 AirDominance Fighter	Flugsimulation	Digital Image Design	87	01/98
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 RedSea Operations(Z)	Flugsimulation	Digital Image Design	72	08/98
Falcon4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
FlightSimulator98	ZiviteFlugsimulation	Microsoft	72	12/97
Fly!Zivile	Flugsimulation	TerminalReality/g.o.d.	70	09/99
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Flying Saucer	UFO-Simulation	Software 2000	75	05/98
Heavy Gear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
HeavyGear2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	82	06/98
JointStrike Fighter	Flugsimulation	Eidos Interactive	86	11/97
Longbow2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	79	01/98
MiG-29Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace- Konflikt über Korea	Flugsimulation	VirginInteractive	72	01/98
StarTrek: Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/97
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
TomClancySSN	U-Boot-Simulation	VirginInteractive	81	05/97
WingCommander 4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
X-Wingvs. TIEFighter: Balance ofPower(Z)	Weltraum-Action	LucasArts	70	02/98
AdvancedTactical Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	84	06/96
AH-64D Longbow	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	07/96
AHx-1	Hubschraubersimulation	GTInteractive	72	12/97
Air Warrior 2	Flugsimulation	Interactive Magic	81	05/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks	65	02/99
Comanche: Operation White Lightning	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	02/93
Command - Aces of the Deep	U-Boot-Simulation	Dynamix	85	01/96
Darklight Conflict	Weltraum-Action	Electronic Arts	71	05/97
Earthsiege 2: Skyforce	Kampfrobotersimulation	Dynamix	82	04/96
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	EmpireInteractive	72	10/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22: Lightning 2	Flugsimulation	Novalogic	70	12/96
Fast Attack	U-Boot-Simulation	Dynamix	82	05/96
Flashpoint Korea (Z)	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	01/97
Flight Unlimited	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	88	07/95
Flight Unlimited 2	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	66	03/98
Flying Corps	Flugsimulation	Rowan	82	03/97
Hind	Hubschraubersimulation	DigitalIntegration	80	09/96
iF/A-18 E	Flugsimulation	InteractiveMagic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	ElectronicArts	68	11/98
Jetfighter 3	Flugsimulation	MissionStudios	76	02/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Kampfrobotersimulation	Activision	85	12/96
MS Flight Simulator für Windows 95	Zivile Flugsimulation	Microsoft	77	01/97
Nations WWII Fighter Command	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
Nato Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	01/97
Nihilist	Weltraum-Action	PhilipsMedia	70	10/96
Panzer Commander	Panzersimulation	SSI	69	07/98
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
Privateer 2: The Darkening	Weltraum-Action	Origin	84	12/96
Silent Hunter	U-Boot-Simulation	SSI	79	06/96
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	SSI	79	01/98
Silent Thunder: The Revenge	Flugsimulation	Dynamix	82	04/96
SimCopter	Hubschraubersimulation	Maxis	71	02/97
Team Apache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
Terra Nova: Strike Base Centauri	Kampfrobotersimulation	Looking Glass	91	05/96
Terracide	Weltraum-Action	Eidos	69	07/97
TFX: EF2000	Flugsimulation	Digital Image Design	88	01/96
TIE Fighter	Weltraum-Action	LucasArts	85	09/94
Top Gun: Fire at Will!	Flugsimulation	MicroProse	85	04/96
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation	MicroProse	62	03/99
US Navy Fighters 97	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	70	01/97
US Navy Fighters Gold	Flugsimulation	Jane'sCombatSimulations	70	01/96
Wing Commander 3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane'sCombatSimulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	Grolier Interactive	69	07/98
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraum-Action	LucasArts	63	07/97
688(I) Hunter Killer	U-Boot-Simulation	ElectronicArts	60	09/97
A-10 Cuba!	Flugsimulation	Activision	28	02/97
Apache Longbow	Hubschraubersimulation	Interactive Magic	80	10/95
Apollo 18	Mondlandesimulation	Project2	9	11/98
Aquarium	Aquariumsimulation	The Learning Company	35	07/99
Fighter Squadron	Flugsimulation	Activision	55	04/99
iM1A2 Abrams	Panzersimulation	InteractiveMagic	32	06/97
Lion	Tiersimulation	Sanctuary Woods	64	03/96
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	SSI	41	05/99
Pro Pilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	ZivileFlugsimulation	Dynamix	52	02/99
Star Trek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	Simon& SchusterInt.	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	GT Interactive	52	04/98
T.F.X.	Flugsimulation	Digital ImageDesign	95	12/93

Sport & Rennspiel

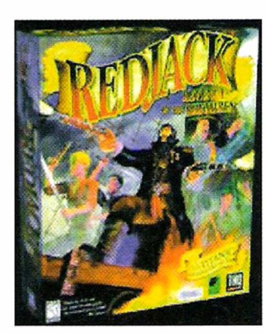
- **Sportspiele aller Art** z.B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel 1-Simulationen** z.B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** z.B. Need For Speed 4, NICE 2

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	ReflectionsInteractive	90	11/99
F1 RacingSimulation	Formel-1-Simulation	UbiSoft	95	01/98
FIFA99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Fußball-Simulation	EASports	94	06/98
GrandPrix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBALive99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
NHL2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
RacingSimulation2	FormelI-Simulation	Ubi Soft	91	11/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	Microsoft	87	03/98
Colin McRae Rally	Rally-Simulation	Codemasters	87	10/98
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
GP 500	Motorrad-Simulation	Microprose	83	10/99
GrandPrix 2	Formel-1-Simulation	Microprose	92	04/96
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS99	Golfsimulation	Access	89	03/99
MaddenNFL 99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
MidtownMadness	Rennspiel	Microsoft	83	07/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	Microsoft	87	10/98
Nice2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBA Live98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
NeedforSpeed4	Rennspiel	Electronic Arts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	86	10/99
SuperbikeWorld Championship	Motorrad-Simulation	EA Sports	86	04/99
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
Actua IceHockey2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
ActuaPool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
Bundesliga Stars2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Castrol HondaSuperbike World Championship	Motorrad-Simulation	InteractiveEntertainment	74	08/98
DSFGolf99	Golfsimulation	HavasInteractive	70	09/99
FIFASoccer97	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/97
Formel1	Formel-1-Simulation	Psygnosis	90	05/97
Formel 1 ´97	Formel-1-Rennspiel	Psygnosis	85	04/98
FußballInternational2000	Fußball-Simulation	Microsoft	74	11/99
Ja k Nicklaus Golf: GoldenBaer Challenge	Golfsimulation	Activision	74	06/99
JeffGordonRacing	Rennspiel	ASC Games	76	08/99
LinksLS	Golfsimulation	Access	94	10/96
Madden NFL98	Football-Simulation	ElectronicArts	87	01/98
MotoRacer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Nice2:Tuneup(Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBALive97	Basketball-Simulation	EA Sports	93	03/97
NHLHockey97	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	12/96
Official Formula One Racing	Formel 1-Simulation	Eidos	77	07/99
Powerpool	Billard-Simulation	DataBecker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	CriterionStudios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Psygnosis	74	04/99
Sega Rally	Rennsimulation	Sega PC	89	02/97
Sega Worldwide SoccerPC	Fußball-Simulation	Sega	89	09/97
SpeedBusters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
Sports arGT	Rennsimulation	Electronic Arts	71	07/99
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Triple Play 98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
VIVA Football	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	71	06/99
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Electronic Arts	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	Interplay	56	07/99
Bleifuss 2	Rennspiel	Milestone	89	11/96
Bleifuss Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	Swing	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
Death Rally	Rennspiel	Apogee	72	01/97
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	85	01/96
DSF Football	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSF Golf	Golfsimulation	SierraSports	70	10/97
Fatal Racing	Rennspiel	Gremlin	72	01/96
FIFA Soccer 96	Fußball-Simulation	EA Sports	94	01/96
Formula Karts	Gokart-Simulation	SegaPC	74	09/97
Grand Prix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
Greg Norman Ultimate Challenge Golf	Golfsimulation	Grolier	71	08/96
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABCInteractive	75	07/98
IndyCar Racing 2.0	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	01/96
International Rally Championship	Rennsimulation	Orange Ent.	86	12/97
Jack Nicklaus Golf 4: Golden Bear Edition	Golfsimulation	Accolade	81	05/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Accolade	67	03/98
Johnny Herberts Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	DataBecker	63	09/99
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	SegaPC	65	12/97
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	Microsoft	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	Microsoft	62	06/99
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Microsoft	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
Moto Racer	Motorrad-Rennspiel	Delphine	86	06/97
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 2	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/97
NBA Action 98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBA Full Court Press	Basketball-Simulation	Microsoft	69	02/97
NBA Hangtime	Basketball-Simulation	GTInteractive	79	04/97
NBA Inside Drive 2000	Basketball-Simulation	Microsoft	67	10/99
NBA Live 96	Basketball-Simulation	EASports	93	04/96
Need for Speed 2	Rennspiel	Electronic Arts	66	06/97
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	ElectronicArts	60	12/97
Need for Speed: Special Edition	Rennspiel	ElectronicArts	88	09/96
Onside Soccer	Fußball-Simulation	Telstar	65	08/96
PGA European Tour	Golfsimulation	EA Sports	87	05/96
PGA Tour Golf 96	Golfsimulation	EA Sports	87	12/95
PGA Tour Pro	Golfsimulation	EA Sports	84	08/97
Power F1	FormelI-Simulation	Eidos	69	02/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Interplay	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	GTInteractive	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Rallye Racing 97	Rennsimulation	Europress	81	11/96
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Greenwood	79	01/96
Sean Dundee´s World Club Football	Fußball-Simulation	UbiSoft	79	08/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußball-Simulation	Sensible Software	60	06/98
Sim Golf	Golfsimulation	Maxis	66	04/97
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
Street Racer	Rennspiel	UbiSoft	68	02/97
Test Drive 4	Rennspiel	Accolade	73	02/98
Test Drive 5	Rennspiel	Accolade	63	02/99
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
Track Attack	Gokart-Simulation	MicroProse	70	05/96
Triple Play 99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
UEFA Champions League 96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	Interplay	89	12/97
Virtual Snooker	Billard-Simulation	Interplay	89	05/96
VRBaseball2000	Baseball-Simulation	Interplay	65	02/99
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	07/98
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Actua Ice Hockey	Eishockey-Simulation	Gremlin	28	05/98
Adidas Power Soccer	Fußball-Simulation	Psygnosis	2	04/98
AdidasPowerSoccer98	Fußball-Simulation	Psygnosis	30	08/98
Baseball 301998	Baseball-Simulation	Microsoft	58	09/98
Bleifuss	Rennspiel	Milestone	88	01/96

Red Jack

Volle Breitseite für Piraten

■ PREIS **ca. DM 40,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Rushware**



VERGESSEN **Redjack wurde von den herkömmlichen Spielern ignoriert.**

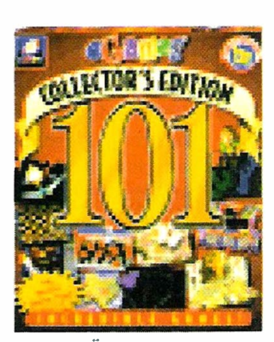
Erst ein halbes Jahr alt ist *Red Jack – Revenge of the Brethren.* Das von Cyberflix entwickelte Adventure kann mit 3D-Grafiken und völliger Bewegungsfreiheit glänzen, die Bedienung überzeugt mit den Standards der herkömmlichen Abenteuerspiele. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Kapitäns Red Jack, der den Verantwortlichen für den Untergang seiner Fregatte sucht. Viel Wortwitz und gut animierte Charaktere sorgen etwa 15 Stunden lang für Stimmung.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

eGames Sonder-Edition 101

40 Pfennige je Spiel

■ PREIS **ca. DM 40,-** ■ USK **N.n.b.**
■ HERSTELLER **Rondomedia**



PAUSENFÜLLER **101 Spiele für kurze Mittagspausen.**

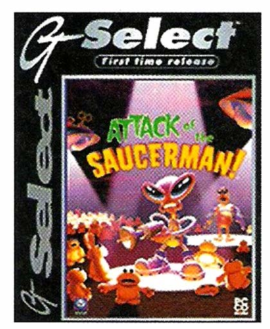
Für nur DM 39,95 bietet die CD 101 Computerspiele, wobei fast sämtliche Arcade-Genres abgedeckt werden. Karten- und Brettspiele, „kleine" Action-Shooter und ebensolche Weltraumspiele sind in allen erdenklichen Variationen vorhanden, eine allzu hohe Qualität darf man natürlich nicht erwarten. Inhaltlich entsprechen die Titel den Spielhallen- und C64-Klassikern, lediglich die Grafik entspricht dem aktuellen Stand der Technik. Wer auf Spiele der Art *Solitaire* und *Minesweeper* steht, findet ein wahres Füllhorn kurzweiliger Pausenfüller.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

GT Select

Neue Budget-Linie von GT

■ PREIS ca. DM 50,- ■ USK Ab 12 Jahren
■ HERSTELLER GT Interactive



DURCHWACHSEN
Gemischte Qualität in der Select-Reihe

Programme, deren Ersterscheinungsdaten nicht lange zurückliegen und/oder die sich trotz ihrer hohen Qualität nur schleppend verkaufen, landen bei GT in der neu gegründeten Budget-Linie Select. Den Anfang macht GT mit acht Titeln:

Battlecruiser 3000 AD, die drei Jahre alte Mischung aus Strategie und Raumschiffsimulation, ist längst kostenlos im Internet erhältlich.
PREIS-LEISTUNG Ungenügend

Der 3D-Shooter **BFRIS – Zero Gravity Fighter Combat** von Aegis ist eine *Descent*-Variante und für Liebhaber des Action-Genres eine gute Wahl.
PREIS-LEISTUNG Ausreichend

Der Flipper **Pinball Revolution** ist unbekannt, spielerisch unterscheidet er sich kaum von seinen Artverwandten.
PREIS-LEISTUNG Gut

Die Seeschlachtsimulation **Man of War** wurde erst vor einem Jahr von TopWare vorgestellt. Grafik und Benutzerführung sind völlig mangelhaft.
PREIS-LEISTUNG Ungenügend

Die Tennis-Simulation **Roland Garros 1999** leidet unter der Schwäche des ganzen Genres: Der Sport kann nicht auf den Monitor übertragen werden.
PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Respect Inc. ist ein Action-Shooter in der Gangsterwelt der 20er-Jahre. Das 3D-Spiel ist bestens für Mittagspausen geeignet.
PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Die Golfsimulation **Americas Toughest 18** unterscheidet sich kaum von der Konkurrenz: schöne Grafiken, leichte Bedienung und faire Gegner.
PREIS-LEISTUNG Gut

Attack of the Saucerman ist ein comicartiges Action-Adventure. Alberne Gags und eine gewöhnungsbedürftige Grafik machen das Spiel zur Geschmackssache.
PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Boss Rally	Rennspiel	Southpark	48	07/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Burnout	Drag-Racing-Simulation	Bethesda	33	06/98
Complete Davis-Cup Tennis	Tennis-Simulation	Telstar	50	01/97
Football 98	Football-Simulation	Havas Interactive	46	09/98
DSF Ski	Ski-Simulation	Havas Interactive	25	04/98
Field & Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	SierraSports	20	06/99
FIFA International Soccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	07/94
FIFA Soccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	01/95
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	BlueByte	55	07/98
Golden Goal 98	Fußball-Simulation	Take 2	50	08/98
GT Racing 97	Rennsimulation	Infogrames	47	08/97
Hardcore4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
International Moto-X	Motocross-Simulation	Warner Interactive	8	01/97
Kick Off 96	Fußball-Simulation	Anco	62	09/96
Kick Off 97	Fußball-Simulation	Maxis	79	05/97
LKW Raser	Rennspiel	ARIData	38	08/99
Microsoft Fußball	Fußball-Simulation	Microsoft	52	01/97
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	ElectronicArts	57	05/99
Nascar Road Racing	Rennsimulation	EA Sports	14	11/99
NBA Jam Extreme	Basketball-Simulation	Acclaim	37	04/97
Need for Speed	Rennspiel	ElectronicArts	85	11/95
NFL Blitz	Football-Simulation	GTInteractive	39	12/98
NHL Open Ice	Eishockey-Simulation	GTInteractive	8	02/98
Olympic Games	Leichtathletik	Eidos	36	12/96
Olympic Soccer	Fußball-Simulation	Eido	32	12/96
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
ProPool 3D	Billard-Simulation	HeadGames	45	11/97
Prost Grand Prix	Formel 1-Simulation	Canal+	28	08/98
Riding Star	Reitsimulation	Midas	12	11/99
Scorcher	Rennspiel	GTInteractive	49	05/97
Slam 'n' Jam	Basketballspiel	BMG	49	07/97
SnowWave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODA Off-RoadRacing	Rallye-Simulation	Havas Interactive	60	02/98
Space Jam	Basketballspiel	Acclaim	46	04/97
Speed Rage	Rennspiel	Telstar	54	10/96
TenPin Alley	Bowling-Simulation	ElectronicArts	58	05/97
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Accolade	43	02/99
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Take2	45	07/99
Trophy Bass 2	Angelsimulation	SierraSports	44	01/97
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	PhilipsMedia	44	07/99
Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars	Eishockey-Simulation	WarnerInteractive	59	05/96
World RallyFever	Rennspiel	Konami	51	08/96
WorldWide Rally	Rennspiel	CDV	7	02/98
Wreckin' Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96

Strategie

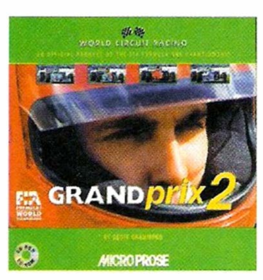
- **Echtzeitstrategie** z.B. C&C 3, StarCraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** z.B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** z.B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** z.B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** z.B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** z.B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** z.B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empire 2:AgeofKings	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	PyroStudios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre (Z)	Echtzeittaktik	PyroStudios	92	05/99
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Age of Empires	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	94	11/97
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	83	12/98
AlphaCentauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Bundesliga Manager 97	Fußballmanager	Software2000	87	12/96
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software2000	81	10/98
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	Westwood	90	12/96
C&C 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
C&C 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
C&C Gold	Echtzeitstrategie	Westwood	88	05/97
C&C: Der Ausnahmezustand (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	04/96
Creatures 2	Künstliches Leben	Cyberlife		10/98
Der Industriegigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegigant - Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Die Siedler 2	Aufbaustrategie	BlueByte	91	06/96
Die Siedler 2 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	89	02/97
Die Siedler 2 Gold Edition	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	06/96
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	BlueByte	88	01/99
Die Siedler 3 - DasGeheimnis der Amazonen (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Dune2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	RelicEntertainment	89	11/99
Incubation	Rundenstrategie	BlueByte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Panzer General 4 - Western Assault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Shadow Company	Echtzeittaktik	SinisterGames	89	11/99
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: Brood War (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 Expansion Disk (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	86	07/96
WarCraft 2: Tides of Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
X-COM 3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Civilization 2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
Conflicts in Civilization	Rundenstrategie	MicroProse	75	02/97
ConquestoftheNew World	Rundenstrategie	Interplay	82	07/96
Constructor	Aufbaustrategie	Studio3	78	10/97
DarkReign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
DarkReign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Industrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Die Fugger 2	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	05/96
Dominion: Storm over GIFT 3	Echtzeitstrategie	IONStorm	81	08/98
DynastyGeneral	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might and Magic 2	Rundenstrategie	3DOStudios	78	01/97
HolidayIsland	Aufbaustrategie	Sunflowers	80	12/96
Jagged Alliance 2: Deadly Games	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96
KKND	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	88	03/97
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	76	07/98
KKNDXtreme	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	78	03/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	TheLogic Factory	87	11/97
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
M.A.X. - Mechanized Assault & Exploration	Rundenstrategie	Interplay	89	01/97
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim	77	05/99
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	MythosGames	76	01/99
Master of Orion 2	Rundenstrategie	MicroProse	88	11/96
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASAInteractive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	81	12/97
Myth 2:Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	74	02/99
Panzer General 2	Hexagonstrategie	SSI	84	03/96
PanzerGeneral 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	11/99
Pole Position CD-ROM	Wirtschaftssimulation	Ascaron	83	06/96
Premier Manager99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
RailroadTycoon 2: The Second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take 2	74	06/99
Rollercoaster Tyc on	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo	71	04/99
Seven Kingdoms 2 - The Frythan Wars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
StreetWars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software2000	75	10/97
SwingPlus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA:Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
ThemeHospital	Aufbaustrategie	Bullfrog	81	04/97
ThemePark	Aufbaustrategie	Bullfrog	85	09/94
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Transport Tycoon Deluxe	Aufbaustrategie	MicroProse	75	01/96
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team17	77	12/97
WormsArmageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-COM: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
You Don't Know Jack	Quizspiel	Take2	70	03/98
You Don't Know Jack 2	Quizspiel	Take2	72	05/99
Z	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	91	08/96
7th Legion	Echtzeitstrategie	Microprose	61	11/97
Afterlife	Aufbaustrategie	LucasArts	68	09/96
Akte Europa	Echtzeitstrategie	VirtualX-Citement	76	11/97
American Dream	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	62	02/97
Anstoß	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
Anstoß World Cup Edition	Fußballmanager	Ascaron	87	08/94
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMGInteractive	71	05/98
Army Men	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Ascendancy	Rundenstrategie	TheLogic Factory	92	10/95
Axis&Allies	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	Hexagonstrategie	BlueByte	90	10/95
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
Blood and Magic	Denkspiel	Interplay	61	01/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	65	01/98
Boong!?	Fußballmanager	BletchleyGroup	80	09/96
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	RedLemon	61	09/99
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Bundesliga Manager Hattrick	Fußballmanager	Software2000	81	08/94
Caesar 2	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/95
Capitalism	Wirtschaftssimulation	Enlight Studios	86	12/95
Caribbean Desaster	Wirtschaftssimulation	Ikarion	74	01/96
Castles of Dr. Brain 3	Denkspiel	Coktel Vision	68	01/96
Caveland	Wirtschaftssimulation	CDV	70	02/97
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Chaos Overlords	Strategie	New World Computing	61	07/96
Civil War Generals	Hexagonstrategie	Havas Interactive	59	10/96
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Claim to Power	Wirtschaftssimulation	Rainbow Arts	70	03/95
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Colony Wars 2492	Echtzeitstrategie	Black Legend Software	61	04/96
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	09/95
Conquerer	Strategie	Havas Interactive	80	01/96
Corp Wars	Hexagonstrategie	SierraStudios	59	08/98
Creatures	Künstliches Leben	Cyberlife	86	12/96
Cyberjudas	Strategie	Merit Studios	71	04/96
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Das Amt	Wirtschaftssimulation	Greenwood	81	05/95
Deadline	Strategie	Psygnosis	62	07/96
Deadlock	Rundenstrategie	Accolade	71	12/96
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Der Planer 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	11/96
Der Planer 2 - Missionen (Z)	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	02/97
Der Produzent	Wirtschaftssimulation	Games4 Europe	62	07/96
Die große Schlacht in den Ardennen	Hexagonstrategie	Empire	63	04/96
Die große Schlacht um Gettysburg	Hexagonstrategie	Empire	64	07/96
Die große Schlacht um Waterloo	Hexagonstrategie	Empire	64	04/97
Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte	82	06/94
Dreamteam 97	Fußballmanager	BletchleyGroup	80	08/97
DSF Fußballmanager	Fußballmanager	SierraSports	71	04/97
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	SierraSports	64	08/98
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140	Echtzeitstrategie	TopWare	69	07/97
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	TopWare	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ascaron	79	08/96
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare	64	06/98
Enemy Nations	Echtzeitstrategie	Windward Studios	74	04/97
F1 Manager 96	Wirtschaftssimulation	Software2000	86	05/96
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software2000	72	11/97
Fallen Haven	Rundenstrategie	Interactive Magic	67	04/97
antasy General	Hexagonstrategie	SSI	70	05/96
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EA Sports	62	08/97
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane's CombatSimulation	64	07/99
Flottenmanöver	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	74	02/97
FragileAllegiance	Rundenstrategie	Gremlin Interactive	76	01/97
GazillionaireDeluxe	Rundenstrategie	MagellanInt.	59	10/97
Gearheads	Denkspiel	PhilipsMedia	77	06/96
Gene Wars	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/96
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	EgmontInteractive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Grand Prix Manager	Wirtschaftssimulation	MicroProse	84	01/96
Grand Prix Manager 2	Wirtschaftssimulation	MicroProse	71	02/97

Grand Prix 2

Geschwindigkeitsrausch

■ PREIS ca. DM 20,- ■ USK Ab 6 Jahren
■ HERSTELLER AK Tronic



KLASSIKER GP2 ist stellt noch immer die Messlatte dar.

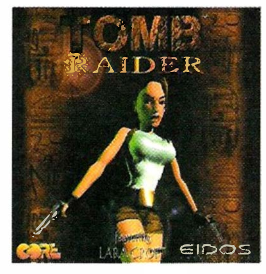
Gerade erst wurde der dritte Teil von Geoff Crammonds Serie *Grand Prix* angekündigt und schon findet sich *Grand Prix 2* wieder in den Budget-Regalen. Diesmal zeichnet AK Tronic für den Vertrieb verantwortlich. Für die Formel-1-Simulation werden lediglich 20 Mark verlangt, was ob der ausgefeilten Technik und der sehr intelligent fahrenden Gegnern ein sehr fairer Preis ist. Natürlich hat auch an *Grand Prix 2* der Zahn der Zeit genagt: Die Landschaften wirken im Vergleich zu aktuellen Simulationen sehr leer und leblos, die Detailtiefe ist gering. Fahrerisch liegt das Spiel aber nach wie vor obenauf.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

Tomb Raider

Frau in den besten Jahren

■ PREIS ca. DM 20,- ■ USK Ab 16 Jahren
■ HERSTELLER AK Tronic



FALTENFREI Lara macht auch im Alter eine gute Figur.

Ebenfalls von AK Tronic stammt die jüngste Auflage des Klassikers *Tomb Raider*. Für nur noch 20 Mark turnt die gut gebaute Heldin durch finstere Höhlen, stets im Kampf gegen wilde Bestien und Ganoven. Das Action-Adventure ist spielerisch ebenso gut wie die beiden Nachfolgeversionen, nicht einmal die Grafik ist sehr viel schlechter. Das Alter von mittlerweile drei Jahren merkt man dem Spiel allerdings doch an, da die enthaltenen Rätsel längst zum allgemeinen Standard geworden sind. Das macht die Konkurrenz besser, Tomb Raider aber keineswegs schlechter.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

Klasse/Hersteller	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Gubble	Denkspiel	CDV	70	05/97
Harpoon Classic 97	Strategie	InteractiveMagic	65	02/97
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Heroes of Might and Magic	Rundenstrategie	New World Computing	78	12/95
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	TheLearningCompany	70	05/99
Imperium Galactica	Rundenstrategie	GT Interactive	56	06/97
Jagged Alliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
Karma	Denkspiel	Navigo	65	09/96
Land der Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	SierraStudios	70	07/98
Lemmings for Windows 95	Denkspiel	Psygnosis	79	05/96
Lords of the Realm 2	Rundenstrategie	Impressions	71	01/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Mad TV 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	71	02/97
Mag!	Wirtschaftssimulation	Greenwood	76	04/96
Magic: The Gathering	Kartenspiel	MicroProse	74	05/97
Magic: The Gathering - Battlemage	Kartenspiel	Acclaim	54	03/97
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Marble Drop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Millennia	Strategie	Gametek	78	01/96
Missionforce: Cyberstorm	Hexagonstrategie	HavasInteractive	83	08/96
Monopoly	Brettspielumsetzung	Virgin	60	01/96
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Othello	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	52	12/96
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	11/97
Panzer General	Hexagonstrategie	SSI	85	02/95
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käptn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Pizza Connection	Wirtschaftssimulation	Software 2000	81	09/94
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Premier Manager 97	Fußballmanager	Gremlin Interactive	76	08/97
Professor TIMs verrückte Werkstatt	Denkspiel	Sierra Studios	70	01/96
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
ran Trainer 2	Fußballmanager	Greenwood	79	02/96
Risiko	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	73	02/97
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare	70	08/98
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
SimCity 2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
SimTower	Aufbaustrategie	Maxis	79	07/95
Skullcaps	Echtzeitstrategie	UbiSoft	63	03/99
Space Bucks	Rundenstrategie	Sierra Studios	72	04/96
Space Marines	Hexagonstrategie	Software 2000	81	01/96
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Splitterwelten	Denkspiel	Magellan	57	05/97
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Command	Rundenstrategie	GT Interactive	64	06/97
Star General	Hexagonstrategie	SSI	66	03/97
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Stars!	Rundenstrategie	Empire	71	04/97
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	61	03/97
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	60	01/99
Teamchef	Fußballmanager	MicroProse	70	03/96
The Rise and Rules of Ancient Empires	Rundenstrategie	SierraStudios	56	06/96
The War College	Strategie	Gametek	53	05/96
This Means War	Echtzeitstrategie	MicroProse	69	02/96
Tiny Trails	Denkspiel	VirtualX-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Total Control	Rundenstrategie	Software 2000	64	11/96
Trivial Pursuit	Brettspielumsetzung	Virgin	63	02/96
Twisted Mind	Denkspiel	ModernGames	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo	77	04/98
Ultimate Yahtzee	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	12/96
Unter Schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Vermeer - Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	05/97
Virtual Corporation	Strategie	Microforum	53	07/96
Wages of War	Echtzeitstrategie	3DD Studios	55	01/97
Warbreeds	Echtzeitstrategie	RedOrb	64	04/98
WarCraft: Orcs & Humans	Echtzeitstrategie	Blizzard	85	02/95
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind	Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99
Wetten dass?	Denkspiel	Systhema Verlag	68	01/97
Worms	Rundenstrategie	Team 17	84	02/96
Worms: Reinforcements	Rundenstrategie	Team 17	87	06/96
X-COM: Terror from the Deep	Rundenstrategie	Microprose	87	05/95
Z ExpansionSet (Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
Age of Rifles	Rundenstrategie	SSI	41	03/97
Age of Sail	Rundenstrategie	Empire	44	03/97
Biing!!	Wirtschaftssimulation	Magic Bytes	87	06/95
Buccaneer	3D-Echtzeittaktik	SSI	42	01/98
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Corel Chess	Schach	ARIData	40	06/98
Das 3. Millennium	Wirtschaftssimulation	Cryo	37	02/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	Cryo	41	04/99
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Der Reeder	Wirtschaftssimulation	Software 2000	69	07/95
Destiny	Strategie	Interactive Magic	52	12/96
Die total verrückte Rallye	Brettspielumsetzung	BlueByte	74	06/95
Dime City	Wirtschaftssimulation	Starbyte	77	12/95
Director's Chair	Wirtschaftssimulation	ElectronicArts	40	04/97
DragonDice	Strategie	Interplay	32	10/97
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
FightingSteel	Strategie	SSI	49	08/99
Final Demand	Echtzeitstrategie	UnitedSoftware	17	09/99
Galapagos	Künstliches Leben	ElectronicArts	50	12/97
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Holiday Island Szenarien (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	30	05/97
Hugo: Zaubereiche	Denkspiel	NBG	18	06/98
Into the Void	Rundenstrategie	PlaymatesInteractive	43	06/97
Jurassic War	Echtzeitstrategie	CDV	44	10/97
Mad News	Wirtschaftssimulation	Ikarion	84	04/94
Malkari	Rundenstrategie	InteractiveMagic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
Master Mind	Denkspiel	HasbroInteractive	22	06/98
Men of War	Strategie	TopWare	31	06/98
Microsoft Entertainment Pack	Denkspiel	Microsoft	22	09/97
Mind Grid	Denkspiel	Topware	31	06/97
Moving Puzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
Oldtimer	Wirtschaftssimulation	Max Design	85	03/95
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Panic Soldier	Echtzeitstrategie	CDV	25	10/97
Pinky and the Brain	Denkspiel	DreamworksInteractive	39	03/99
Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	HavasInteractive	48	09/98
Quirks	Denkspiel	MicroProse	59	01/96
SevenYearsWar	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Soldiersat War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
Spunky	Denkspiel	BMS Modern Games	48	04/98
Stammtisch-Skat	Kartenspiel	ARIgames	19	06/99
Tennis Manager	Wirtschaftssimulation	BlackstarMultimedia	22	06/98
Terra Inc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Tribal Rage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
Wall Street Trader 98 - Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	Virgin	20	07/98
War Diary	Echtzeitstrategie	CDV	22	04/97
Waterworld	Echtzeittaktik	Interplay	32	10/97
WinzerDeluxe	Wirtschaftssimulation	Starbyte	47	03/97
Zeus	Rundenstrategie	BlackstarMultimedia	18	10/98

Hardware

Die Referenzprodukte auf einen Blick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte werden durch einen Award hervorgehoben. . Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Testin	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F57	4/99	02153-733400	DM 1.120,-	Award 87%
ViewSonic	PT775	4/99	0800-1717430	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795F	4/99	01805-228144	DM 759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	4/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster710s	4/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Testin	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Samsung	SyncMaster 900p	4/99	0180-5121213	DM 999,-	Award 82%
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	DM 900,-	Award 81%
Eizo	FlexScan67	3/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	4/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
WortmannTerra	Magic1996F	4/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Testin	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
CreativeLabs	Sound Blaster Live! Value	1/99	069-66982900	DM 149,-	Award 91%
TerraTec	XLerate Pro	9/99	02157-81790	DM 179,-	84%
VideoLogic	Sonic Vortex2	9/99	06103-934714	DM 159,-	84%
Diamond	MonsterSound MX300	1/99	08151-266330	DM 149,-	83%
TerraTec	SoundSystem DMX	9/99	02157-81790	DM 279,-	80%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Testin	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	9/99	02102-499712	DM 520,-	Award 81%
Diamond	ViperV770Ultra	7/99	08151-266330	DM 459,-	Award 80%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	10/99	0180-5177617	DM 569,-	Award 80%
Guillemot	MaxiGamer Xentor 32	8/99	0211-338000	DM 479,-	79%
CreativeLabs	3D Blaster RivaTNT2 Ultra	8/99	069-66982900	DM 399,-	79%
Matrox	Millennium G400 MAX	9/99	089-614474-0	DM 499,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000	6/99	0180-5177617	DM 329,-	78%
Matrox	Millennium G400 32 MB	8/99	089-614474-0	DM 399,-	77%
Elsa	Erazor III	6/99	0241-6065112	DM 399,-	77%
Guillemot	MaxiGamerXentor	7/99	0211-338000	DM 280,-	73%
3dfx	Voodoo3 2000	8/99	0180-5177617	DM 229,-	72%
ATI	Rage Fury 32MB TV-Out	6/99	089-66515-0	DM 299,-	70%
Elsa	Erazor II	2/99	0241-6065112	DM 199,-	68%
Creative Labs	Graphics BlasterTNT	11/98	069-66982900	DM 180,-	67%
Diamond	Stealth III S540	7/99	08151-266330	DM 249,-	63%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Testin	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	PrecisionPro	2/98	0180-5251199	DM 119,-	Award 88%
Saitek	Cyborg3D Stick	11/98	089-54612710	DM 129,-	Award 86%
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	DM 89,-	Award 81%
Thrustmaster	TopGun Platinum	3/99	02732-791845	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	Neu	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	02732-791845	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	Neu	069-92032165	DM 99,-	74%
EndorFanatec	F-22 Twister	Neu	01805-326283	DM 69,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Testin	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SWForceFeedbackPro	11/97	0180-5251199	DM 239,-	Award 86%
Logitech	WingMan Force	1/99	069-92032165	DM 199,-	Award 86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	0211-338000	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Testin	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	GamePadPro	11/99	0180-5251199	DM 89,-	Award 86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	Award 82%
Logitech	WingManGamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHeadFX	11/99	04287-125113	DM 99,-	80%
Gravis	GamePadPro	2/98	0541-122065	DM 49,-	Award 80%
Microsoft	SWDual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
CreativeLabs	GamePad Cobra	Neu	069-66982900	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	Neu	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	Neu	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	3/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	Neu	02732-791845	DM 49,-	72%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Testin	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Thrustmaster	FormulaPro	2/98	02732-791845	DM 229,-	Award 85%
SideWinder	SWPrecisionRacing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	Neu	02732-791845	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	Neu	02732-791845	DM 149,-	74%
EndorFanatec	Le Mans	3/98	01805-326283	DM 149,-	74%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Testin	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SWFF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	Award 89%
Thrustmaster	Formula Force GT	2/99	02732-791845	DM 349,-	Award 88%
Saitek	R4 ForceWheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingManFormula Force	2/99	069-92032165	DM 299,-	83%
InterAct	V4FF Racing Wheel	3/99	04287-125113	DM 249,-	76%



Rumpelkammer

Was uns immer wieder vom ungestörten Spielen am Computer abhält, ist das lästige Waschen der Wäsche. Ich kenne zwar den Weg zum Waschsalon, aber Tatsache ist, dass ich mir ständig neue Sachen kaufen muss, weil mir die Jeans und T-Shirts im Waschsalon zerkochen oder weil grausame Bleichmittel und brutale Weichspüler unerbittlich zuschlagen und irrsinnige Löcher in fast neue Sachen ätzen.

Schuld daran ist die unzureichende Beschriftung auf den Geräten. Was zum Geier ist ein „Vorwaschgang"? „Vor" der Wäsche, wenn die Klamotten noch am Boden liegen? Warum sollte ich dafür die Maschine mit Geld füttern? Hier könnte der Hersteller Tausenden von geplagten Männern helfen. Weg mit den ganzen Schaltern. Sie verwirren nur. Ich will doch lediglich Wäsche waschen und nicht den Nachmittag mit dem Lesen diverser Anleitungen verbringen.

Eine detailierte Anleitung zum Überleben im Waschsalon gibt's auf S.302

Rainer packt es nicht mehr: Grausame Bleichmittel und brutale Weichspüler schlagen zu.

FRAUENPOWER

Sehr geehrter Herr Rainer,
ich werde zwar von dir doch nur ignoriert (siehe Adventures) und als Honigumdiebackeschmierende gehalten, aber zum Thema Frauwegschließen kann ich nur sagen, das gilt auch für Männer!! Hier in meinen vier Wänden tobt ein Kampf, der mit Worten nicht beschreibbar ist: Anno 1602 (übrigens mit eurem brillanten Add-On) gegen meine Siedler 3. Hier wird um jede Sekunde Computerplatz gekämpft – nun sag nicht: „Kauft einen zweiten PC", denn an dem sitzt meine Tochter und spielt Addy und Laura Playmobil. So, nun kommst du ... und lasst die Frauen in Ruhe, die spielen auch Computer.

Ciao Silvi

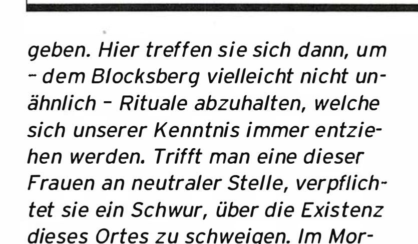
Ach Silvi,
was für ein Jammer für meine Leser und was für ein Glück für den Vater deiner Tochter, dass du schon vergeben bist. Leider stellst du die große Ausnahme dar. Die überwiegende Mehrheit deiner Geschlechtsgenossinen steht dem Hobby Computer eher ablehnend gegenüber. Exemplare wie du, die nicht nur Verständnis hierfür aufbringen, sondern auch noch dieses Hobby teilen, sind so häufig wie die Zähne einer Henne. Wie viel entspannter könnte es doch in unseren Beziehungen sein, wenn mehr so dächten wie du? Was kann schöner sein, als mit dir bis weit nach Mitternacht romantisch zu siedeln? Lass mein Kohlebergwerk das deine sein. In aufrichtiger Bewunderung und Ehrerbietung an den Herrn Gemahl: RR

Rainers Haushaltstipps

Ein großer Schalter mit zwei Stufen genügt vollkommen: „Dreckig" und „Luft anhalten".

Fortsetzung von Seite 300

Leider sind Waschsalons ein nötiges Übel, da stinkende Socken mit einer großen Portion Deo nur vorübergehend reaktiviert werden sollten. Spätestens wenn sich um die Füße immer Scharen von Fliegen bilden, ist es höchste Zeit für diesen ungeliebten Gang. Doch einen gravierenden Vorteil hat der Waschsalon! In ihm findet man immer eine große Anzahl weiblicher Wesen aller Alterstufen und Preisklassen. Mein Tipp: Immer schön hilflos gucken und alle möglichen Wäschestücke zusammen mit allen erreichbaren Pulvern und Flüssigkeiten umständlich in die Trommel schaufeln. Ehe man die unheilvolle Mischung aktiviert, indem man die Maschine in Gang setzt, ist man meist schon in ein erbauliches Gespräch verwickelt und ganz nebenbei erledigt sich auch noch das Problem mit der Wäsche. Der Kavalier trägt ihren Korb natürlich zum Auto und kann so dezent sondieren, ob sich der Fang auch lohnt. Finger weg, wenn sich in dem Korb Dinge wie Feinrippwäsche, Windeln, kochfeste Bettwäsche, wie Oma sie schon schätzte, oder Angoraunterwäsche befinden. Durchwühlen des Korbes nach interessanteren Sachen ist jedoch unfein! Einen guten Fang hast du gemacht, wenn du Materialien wie Spitze und Seide sondieren kannst. Da die meisten Frauen Regelmäßigkeit in der Erledigung solcher Dinge bevorzugen, sollte es dir ohne weiteres möglich sein, beim nächsten Mal deine Bekanntschaft zu vertiefen und nebenbei auch noch für frische Klamotten zu sorgen. Weitere praktische Haushaltstipps gibt es wie immer auf Anfrage.



Muss ich auf den Computer verzichten?

will Matthias wissen

GRUNDSATZFRAGE

Hi Rainer!
Der Grund, warum ich schreibe, ist, dass sich immer mehr Frauen zum Computer bekennen. Natürlich meine ich das im positiven Sinn, aber wo sind diese Frauen? Ganz einfach: Da, wo ich nicht bin. Sie: „Und, was sind deine Hobbys?" Er: „Ach, Leichtathletik, Lesen, aber vor allem der Computer." Sie: „Schade, und ich hatte gedacht, du wärst ganz in Ordnung." Treffer – versenkt! Auch sämtliche (verzweifelten) Anmachversuche („Auf meinem Hub ist noch Platz für dich" oder „Ich hab' noch einen rj45-Anschluss frei") wurden nur mit einem „Ferkel", gefolgt von einer schallenden Ohrfeige, beantwortet. Ich würde es ja verstehen, wenn ich „äußerlich inakzeptabel" wäre (ich hoffe, ich habe jetzt niemanden beleidigt), aber der morgendliche Blick in den Spiegel NACH dem Rasieren, Kämmen etc. sagt sowas eigentlich nicht. Also bleibt mir nur eines übrig: ich muss mich selbst ändern. Ich habe aber keine Lust dazu, denn mir macht mein Leben Spaß, so wie es ist (eben nur mit einer Ausnahme)! Aber muss ich denn auf den Computer verzichten bzw. einschränken, nur um endlich jemanden zu finden, der verrückt genug ist, die ganze Nacht durchzuspielen und am nächsten Morgen um 5 Uhr in der Früh den Sonnenaufgang mitzuerleben? Tut mir Leid, dass ich mich nicht kürzer gefasst habe.

Danke, Mathias

So gerne ich dir weiterhelfen würde – ich kann es leider nicht. Ich bin mir sicher, dass es diese Art Frau geben muss – zudem bezeugt sie ihre Existenz ja auch durch seltene – aber immerhin – Schreiben. Aber auch hier wieder die bekannte Tragik: Silvi ist zweifellos bereits schon an einen Glückspilz vergeben und scheidet somit aus. Bei Wiebke weiß man es nicht genau, aber sie war so vorsichtig, sich nur via E-Mail zu melden, was das Herausfinden einer Adresse natürlich nahezu unmöglich macht. Ich kann nur zu dem einen Schluss kommen: Sie verstecken sich vor uns! Irgendwo auf dieser Welt gibt es einen Ort, an dem sich alle Frauen befinden, welche Computerspiele schätzen. Sollte eine Neue hinzukommen, wird dieser Ort nur flüsternd von Frauenmund zu Frauenohr weitergegeben. Hier treffen sie sich dann, um – dem Blocksberg vielleicht nicht unähnlich – Rituale abzuhalten, welche sich unserer Kenntnis immer entziehen werden. Trifft man eine dieser Frauen an neutraler Stelle, verpflichtet sie ein Schwur, über die Existenz dieses Ortes zu schweigen. Im Morgengrauen, wenn alle Männer schlafen, schleichen sie sich heimlich dorthin und zocken, was das Zeug hält. Im Alltag leugnen sie es natürlich und heucheln Desinteresse. Dieser geheimnisvolle Ort ist mit den modernsten PCs, Schminkspiegeln und Internetzugang ausgestattet. Natürlich wird dabei die IP verborgen, damit kein männliches Wesen den Ort erahnen kann. Doch indem wir diesen Plan durchschaut haben, sind wir schon einen Schritt weiter. Ihn zu finden, sollte von nun an nur noch eine Frage der Zeit sein. So lasst uns denn zusammenhalten, diesen Ort zu finden, der für uns der Heilige Gral, Xanadu und Atlantis zugleich ist. Treffen und Strategiebesprechung fortan jeden Freitag den 13. an meiner Tafelrunde.

Kannst du mich nicht mehr leiden?

erkennt Heino

UNCOOL

Hiho Rainer „Das Ross" Rosshirt!
Als einer der weltbesten Tischtennisspieler der Dresdner 2. Kreisklasse drängt sich mir immer mehr die Frage auf, wann meine Sportart mir endlich auch am Monitor Erfolge beschert! Wo bitte bleibt Tischtennis 2000? Jetzt aber los, Rainer! Das bekommst du doch hin! Ist doch kein Problem für dich! Oder doch? Ja mach doch einfach! Oder kannst du mich nicht mehr leiden? Kann mich überhaupt jemand leiden? Liest das eigentlich einer? Mit einem freundlichen „Ping-Pong" verbleibt ein deprimierter:

Heino

Naja ... du wirst es sicherlich schon am eigenen Leibe erlebt haben. Ich will da ja nicht weiter Salz in alte

Wunden reiben. Jeder hat so seine Probleme damit, Leute zu mögen, die im echten Leben Heino heißen. Das hat nichts mit dir persönlich zu tun. Nur will eben niemand mit einem Heino in einem Atemzug genannt werden. Hört sich doch irgendwie übel an, wenn man erzählen muss: „ ... als ich neulich wieder mal mit Heino ...". Ich freue mich jetzt schon auf die vielen begeisterten Zuschriften, welche diese Antwort nach sich ziehen wird. Nur vor den Briefbomben graust mir noch etwas. Aber was soll's ...

Auch mir schwebte schon ernsthaft vor, meine Lieblingssportart, Hallenhalma, versoften zu lassen. Der Versuch scheiterte kläglich. Kein Wunder. Es gibt eben Sportarten, die sind einfach uncool. Hallenhalma und Ping-Pong sind da nur zwei Beispiele. Und was uncool ist, brauche ich jemandem, der Heino heißt, bestimmt nicht zu erklären.

BEAMTE

Hallo Rainer!
Wie ich festgestellt habe, bist du ein sehr intelligenter Mensch. Du nimmst nämlich extra lange Leserbriefe, um weniger Antworten schreiben zu müssen. Ich meine, sieben oder zehn kleine Leserbriefe pro Monat zu beantworten ist ja nicht gerade schwer. Das könnte ja selbst ich schaffen! Wie ich gehört habe, bekommst du sogar mehr Geld als ein Beamter (wie ich). Ich würde mich freuen, wenn du diesen Brief von mir beantwortest.
Christian aus der Weltmetropole Werl

Nachdem dein Brief bei mir einen kleinen Blutsturz verursacht hat, will ich ihn selbstredend auch beantworten. Natürlich kann ich meine Arbeitsleistung nicht mit der eines Beamten messen. Ist doch allgemein bekannt, dass ihr braven Jungs euch mit Schweiß im Antlitz Tag und Nacht für die Belange von uns unverschämten Steuerzahlern aufopfert. Der lächerlich geringe Betrag, den ihr dafür bekommt, steht in keinem Verhältnis zu der hervorragenden Leistung, welche ihr erbringt, um uns das Leben zu erleichtern. Wie viel Freude kann uns doch eine Behörde verschaffen, indem sie Belange des Alltags so sonnenklar und unkompliziert für uns regelt. Wie viel Behagen erzeugt das Finanzamt in uns, das für den lächerlich geringen Obolus von etwas weniger als 40% meines Einkommens so tolle Sachen schafft wie eine KFZ-Zulassungsstelle, die dennoch für jeden Handstreich Geld fordert. Im Gegensatz zu uns Unwürdigen verurteilt euch ein grausames Schicksal dazu, frühzeitig in Pension zu gehen, während wir uns faul bis zum 65. Lebensjahr in Untätigkeit suhlen dürfen. Dass ihr deswegen unkündbar seid, ist nur allzu gerecht, bei dem entbehrungsreichen Leben, das ihr führen müsst. Leider muss ich an dieser Stelle schließen, weil ich meine zerbissene Tastatur ersetzen muss.

Wie kommst Du eigentlich zu solch einem tollen Beruf?

will Christian wissen

MAC

Hi Rainer!
Ich habe als baldiger Mac-Besitzer eine Bitte an dich. Ich fände es wirklich gut, wenn ihr ein oder zwei Seiten für uns arme Minderheit opfern würdet. Auf diesen Seiten könnte berichtet werden, welche PC-Spiele auch für den Mac umgesetzt werden bzw. deren Umsetzung geplant ist.

Sebastian

Jetzt muss ich wieder den Buhmann spielen und den Hoffnungsschimmer in diesen fragenden Kinderaugen brechen. Naja – jeder Job hat eben so seine angenehmen Seiten. Lieber Sebastian: Was auf den ersten Blick für dich klar und einfach aussehen mag, wird sich so leider nicht durchsetzen lassen. Wir sind und bleiben ein reines PC-Magazin und haben nicht vor, uns näher mit dem Mac zu beschäftigen. Den hierfür nötigen Platz müssten wir natürlich einsparen, was die 99,99% unserer PC-usenden Leser bestimmt nicht freuen würde. Auch für die PlayStation werden PC-Spiele umgesetzt und wir denken nicht einmal nach durchzechten Nächten daran, dies auch redaktionell zu berücksichtigen. „Wo fängt das an und wo wird das enden?", frage ich mich dann grausend. Immer öfter werden zu PC-Spielen Figuren hergestellt, die eine wahre Zierde für jedes Wohnzimmer sind. Sollen wir eine Extra-Seite für „Schöner Wohnen im Altbau" einführen?

Steve Jobs will den Mac zur größten Spieleplattform machen

orakelt Jens

MEHR MAC

Hey Rainer!
Mich würde dringend interessieren, wie du zu der Verlautbarung von Steve Jobs (Firmenchef von Apple) stehst, in der er ankündigt, den Mac zur größten Spieleplattform zu machen.

Jens

Ich stehe gar nicht zu dieser Ankündigung. Ich liege! Und zwar von Lachkrämpfen geschüttelt auf dem Boden.

FEURIG

Hallo Rainer,
Ich bin bei der Feuerwehr und finde, dass man Spiele, bei denen man Leben rettet, anstatt zu töten, viel zu wenig zur Geltung kommen lässt. Emergency ist ein tolles Spiel, das zwar von der Grafik her nicht überzeugen kann, aber sonst ist das keine schlechte Idee. Ich würde mich über ein Spiel freuen, in dem man als Feuerwehrmann herumrennt, Fahrzeuge wie beispielsweise Drehleiter und Löschfahrzeuge auswählt und zum Einsatzort fährt. In jedem Auto ist die Ausrüstung anders: in einem Schläuche, im anderen Ölzeug. Die Drehleiter soll man selber ausfahren können und anstatt mit einem MG herumzurennen, hat man einen Schlauch. Ich würde mich freuen, wenn ihr da etwas tun könntet.

Mario

Die Idee ist wirklich nicht eine der schlechteren, wie uns der Erfolg von Spielen wie Emergency auch eindrucksvoll zeigt. Persönlich hätte ich mir den Beruf des Feuerwehrmannes jedoch etwas weniger hektisch vorgestellt. Nach deiner Schilderung seid ihr ja permanent am Rennen. Sehr anstrengend! Viel tun können wir für dich leider nicht. Wir können nur deine Anregung an eine Softwarefirma weitergeben. Mal sehen, was passiert. Jedoch denke ich nicht, dass diese Art Spiel zu einer ernsthaften Konkurrenz für die etablierten Actionspiele werden kann, da ich mir ziemlich doof vorkäme, bei einem „Deathmatch" mit einem Schlauch durch die Gegend zu hetzen.

HERSTELLER-HOTLINES

A

Acclaim
☎ (089) 329 40 600
Mo, Mi, Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.acclaim.de

Accolade
siehe Infogrames
www.accolade.com

Activision
☎ (01805) 22 51 55
Mo-Sa 16.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.activision.de

Ascaron
☎ (05241) 966 90
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.ascaron.de

Attic
☎ (07431) 54 323
Mo-Fr 13.00-18.00
Normaltarif
www.attic.de

B

Blizzard
siehe Havas
www.blizzard.de

Blue Byte
☎ (0208) 450 29 29
Mo-Do 15.00-19.00,
Fr 15.30-19.30
Normaltarif
www.bluebyte.de

Bullfrog
siehe Electronic Arts
www.bullfrog.ea.com

C

CDV
☎ (0721) 97 22 40
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.cdv.de

Codemasters
☎ (089) 23 03 51 88
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.codemasters.de

Core Design
siehe Eidos
www.core-design.com

Crystal Dynamics
siehe Eidos
www.crystald.com

Cryo Interactive
☎ (05241) 953 539
Mo-Fr 15.00-18.00,
Sa-So 14.00-16.00
Normaltarif
www.cryo-interactive.com

D

Disney Interactive
siehe Infogrames
www.disney.de

E

EA Sports
siehe Electronic Arts
www.easports.com

Eidos Interactive
☎ (01805) 22 31 24
Mo-Fr 11.00-13.00,
14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.eidos.de

Electronic Arts
☎ (0190) 572 333
Mo-So 9.30-17.30
1,21 DM pro Minute
www.ea.com

Empire Interactive
☎ (089) 85 795 138
Mo-Do 13.00-19.00,
Fr 12.00-16.00
Normaltarif
www.empire-us.com

F

Fox Interactive
siehe Electronic Arts
www.foxinteractive.com

Funatics
siehe Ravensburger
www.funatics.de

G

Greenwood
☎ (02327) 997 550
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.greenwood.de

GT Interactive
☎ (01805) 254 392
Mo-So 15.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.gtinteractive.de

H

Hasbro Interactive
☎ (01805) 42 72 76
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de
service@hide.de

Havas Interactive
☎ (06103) 99 40 40
24 Stunden am Tag
Normaltarif
www.havas.de

Heart-Line
www.heart-line.de
info@heart-line.de

I

Ikarion
☎ (0241) 470 1520
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.ikarion.de

Infogrames
☎ (0190) 510 550
Mo-Fr 11.00-19.00
1,21 DM pro Minute
www.infogrames.de

Innonics
☎ (0511) 33 61 37 90
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.innonics.de

Interactive Magic
☎ (01805) 221126
Mo-Fr 17.00-20.00
Sa-So 14.00-17.00
0,24 DM pro Minute
www.imagicgames.de

Interplay
siehe Virgin
www.virgininteractive.de

Ion Storm
siehe Eidos
www.ionstorm.com

J

Jane's
siehe Electronic Arts
www.janes.ea.com

JoWood
siehe Infogrames
www.jowood.com

L

Looking Glass
siehe Eidos
www.lglass.com

M

Magic Bytes
☎ (01805) 61 00 58
Mo-Fr 17.00-19.00
0,24 DM pro Minute
www.magicbytes.com

Maxis
siehe Electronic Arts
www.maxis.com

MicroProse
☎ (01805) 25 25 65
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de

Microsoft
☎ (01805) 25 11 99
Mo-Fr 8.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microsoft.de

Mindscape
siehe TLC
www.mindscape.com

Mucky Foot
☎ (01805) 22 31 24
siehe Eidos
www.muckyfoot.com

N

NEO
siehe THQ
www.neo.at

NovaLogic
siehe Electronic Arts
www.novalogic.com

O

Origin
siehe Electronic Arts
www.origin.ea.com

P

Psygnosis
siehe GT Interactive
www.psygnosis.co.uk

Piranha Bytes
☎ (01805) 25 83 83
Mo-Do 18.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.piranha-bytes.com

Pumpkin Studios
siehe Eidos
www.pumpkin.co.uk

Pyro Studios
siehe Eidos
www.pyrostudios.com

R

Ravensburger Int.
☎ (0751) 86 19 44
Mo-Do 16.00-19.00
Normaltarif
www.ravensburger.de
interactive

S

Sierra
siehe Havas
www.sierra.de

Spellbound
siehe Infogrames
www.spellbound.de

Software 2000
☎ (0190) 57 20 00
Mo-Do 14.00-19.00
Fr 10.00-14.00
1,20 DM pro Minute
www.software2000.de

Sunflowers
siehe Infogrames
www.sunflowers.de

Synetic
siehe Magic Bytes
www.synetic.de

T

Take 2
☎ (01805) 217 316
Mo-Fr 12.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.take2.de

Team 17
siehe MicroProse
www.microprose.de

The 3DO Company
siehe Ubi Soft
www.3do.com

THQ
☎ (02131) 607 333
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.thq.de

TLC
☎ (089) 613 092 35
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.learningco.de

TopWare Interactive
☎ (0621) 48 28 66 33
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.topware.de

U

Ubi Soft
☎ (0211) 33 800 33
Mo-Fr 9.00-17.00
Normaltarif
www.ubisoft.de

V

Virgin
☎ (040) 89 70 33 00
Mo-Fr 15.00-20.00
Normaltarif
www.virgininteractive.de

W

Westwood Studios
siehe Electronic Arts
www.westwood.com

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

ZentraleService-Nummer: 0911/2872-150
Service-Fax: 0911/2872-250
Abo-Telefon: 0180/5959506
Abo-Fax: 0180/5959513
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

[REDAKTION]
Chefredakteur: Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)

Stellv. des Chefredakteurs: Petra Maueröder

Redaktion Deutschland: Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Marcus Esposito (Assistenz)

Textchef: Michael Ploog

Redaktion USA: Florian Stangl

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger

Freie Mitarbeiter: Derek dela Fuente (England)

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmungzur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapierwird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt undentsprichtden Anforderungen des Umweltzeichens.

[ANZEIGENKONTAKT]

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.computec.de

ANZEIGENBERATUNG — **TELEFON**
Wolfgang Menne
Hardware, Versand .... (0911/2872-144)
Jens Klüver .... Games (0911/2872-348)
Susanne Szameitat .... Online (0911/2872-142)

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
ThorstenSzameitat .... (0911/2872-141)

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph .... (0911/2872-143)

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer .... (0911/2872-140)

Anzeigen- und Officekoordination
Ina Schubert .... (0911/2872-346)

Anzeigenmarketing
Monika Fleenor .... (0911/2872-345)

Anzeigengrafik
Sabine Klier .... (0911/2872-138)

Preisliste: Esgeltendie Mediadaten Nr. 13 vom 01.10.1999
Anforderung über Claudia Rudolph

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke: Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an.
Kontakt: Claudia Rudolph

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlagsleiter: Roland Bollendorf

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbeleitung: Martin Reimann, Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeannette Haag

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD .... ÖS 900,-
PC Games DVD .... ÖS 900,-
PC Games Plus .... ÖS 1.435,-

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:









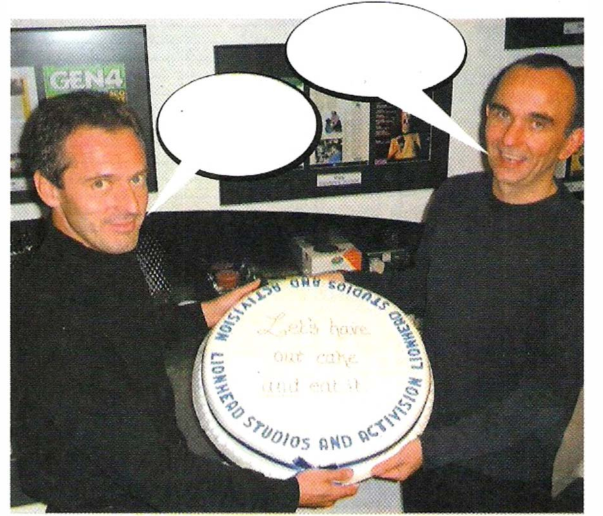


EinemTeil dieser Ausgabe (Nielsen 2) liegteine Beilageder Firma LBS Münster bei.
Der Aboauflage Inland liegteine Beilageder Fa. Westfalica Technica Hagen bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitungvon Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999
310.412 Exemplare

Schnappschuss des Monats

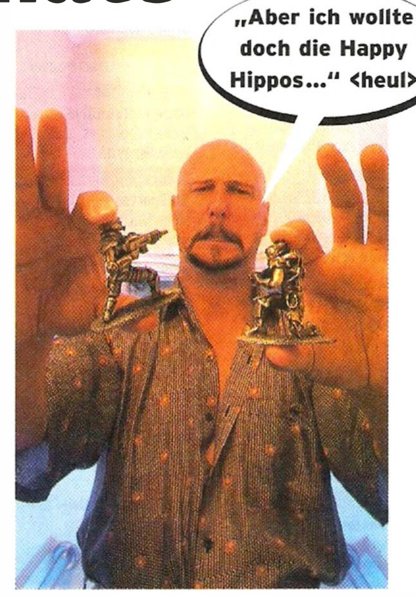
Wieder suchen wir eine witzige Sprechblase für den Schnappschuss des Monats.



JULIAN LYNN-EVANS (Activision) und Peter Molyneux (Lionhead) bei der Bekanntgabe ihres gerade geschlossenen Kooperationsvertrages.

Der Gewinner im September ist *Sven Hornig* aus 65 366 Geisenheim. Wenn Sie für unseren neuen Schnappschuss (links) ebenfalls eine gute Idee haben und ein Paket mit vier aktuellen Spielen gewinnen möchten, so schreiben Sie Ihren Vorschlag für das linke Bild auf eine Postkarte! Einfacher und direkter geht es natürlich per E-Mail oder Telefon. Die Kosten betragen im letzteren Fall übrigens maximal DM 1,80 pro Anruf.

Unsere Anschrift:
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21; 90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail an: **schnappschuss@pcgames.de**
Per Telefon: **0190 – 59 58 59 (DM 1,21/Minute).**
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



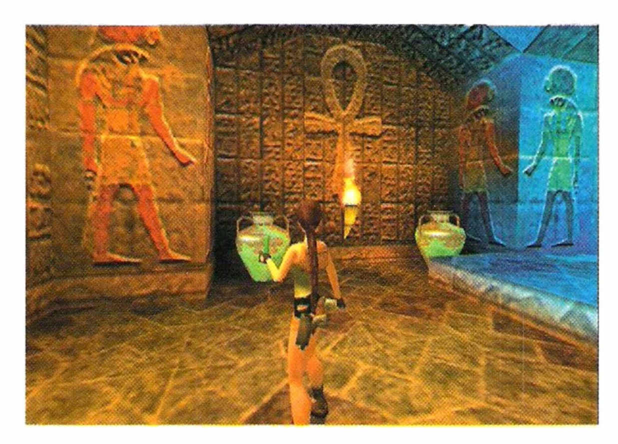
JOE KUCAN Westwood Studios, Regisseur und Kane-Darsteller in C&C 3: Tiberian Sun.

PC Games 1/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 1/2000 erscheint am 1. Dezember 1999

Tomb Raider 4

Nach dem großen Kräftemessen zwischen Lara Croft und Indy Jones in der aktuellen Ausgabe wird es im nächsten Monat endlich ernst: Der fertig gestellte vierte Teil der *Tomb-Raider*-Saga wird vom PCG-Redaktionsteam bis in das kleinste Detail seziert. Offene Fragen gibt es nämlich noch viele: Auf welcher Hardware läuft die 3D-Grafik flüssig? Können die Charakter-Animationen und die verbesserte KI die von *Drakan* wirklich übertreffen? Wie lange wird man diesmal mit dem Abenteuer beschäftigt sein? Wer es nicht abwarten kann, wirft schon jetzt einen Blick auf unsere exklusive Demoversion.



Ein Wonnemonat erwartet die Fans von Action-Adventures: Das Duell zwischen Indy und Lara nähert sich dem Showdown.

Indiana Jones und der Turm zu Babel

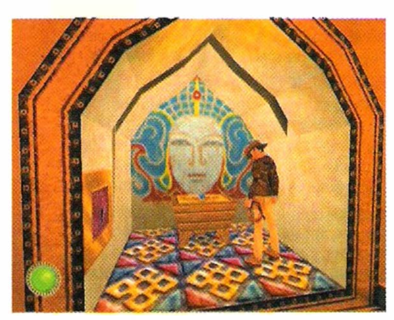
Alle Fans von *Indiana Jones* können schon jetzt den Rucksack schultern und die Peitsche „gürteln"! Zeitgleich mit seiner Kollegin Croft startet der Archäologe in wenigen Wochen sein bislang größtes Abenteuer. Im Testbericht lesen Sie, ob sich der mutige Genre-Wechsel von Lucas Arts denn auch für Spieler auszahlt.

Theme Park World

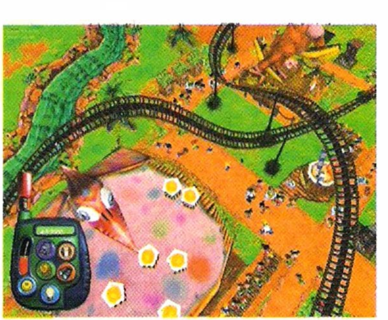
EA, was soll das? Obwohl der große *Rollercoaster Tycoon*-Konkurrent *Theme Park World* bereits ab dem 18. November in den Ladenregalen stehen soll, konnte oder wollte uns der Spielegigant bis zum Redaktionsschluss noch keine testfähige Version zur Verfügung stellen. Kaufinteressierte warten am besten unseren großen Testbericht in PC Games 1/2000 ab. Andernfalls könnte sich der Hoffnungsträger vielleicht doch als „Katze im Sack" herausstellen ...

Tipps & Tricks

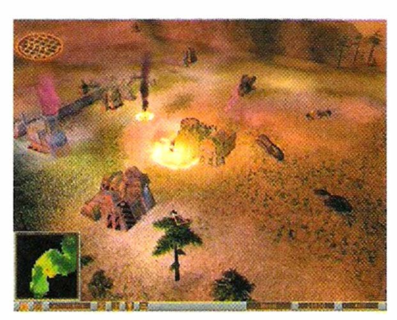
Im nächsten Monat gibt es wieder jede Menge Tipps, Tricks, Cheats und natürlich Komplettlösungen. Dann unter anderem zum brandneuen *GTA 2*, zum *Rainbow Six*-Nachfolger *Rogue Spear* und zum neuen Strategie-Hit *Earth 2150* von TopWare.



INDIANA JONES 5 Kann Indy den lang verlorenen Spitzenplatz im Genre zurückerobern?



THEME PARK WORLD Harte Konkurenz für den Megaseller RollerCoaster Tycoon.



EARTH 2150 Unser T&T-Team arbeitet bereits fieberhaft an der Komplettlösung.